D 8,90 € | A 9,90 € | CH 14,20 SFR | Be/Lux 9,90 € | I/SK 11,50 €

Im Test:
EastWest String Machine

Software-Bundle zu gewinnen:
Toontrack EZbass + 2 EBX Expansions

KEYS.DE

KEYS

03
März 2023

Magazin für Musik und Computer

B 10227 E

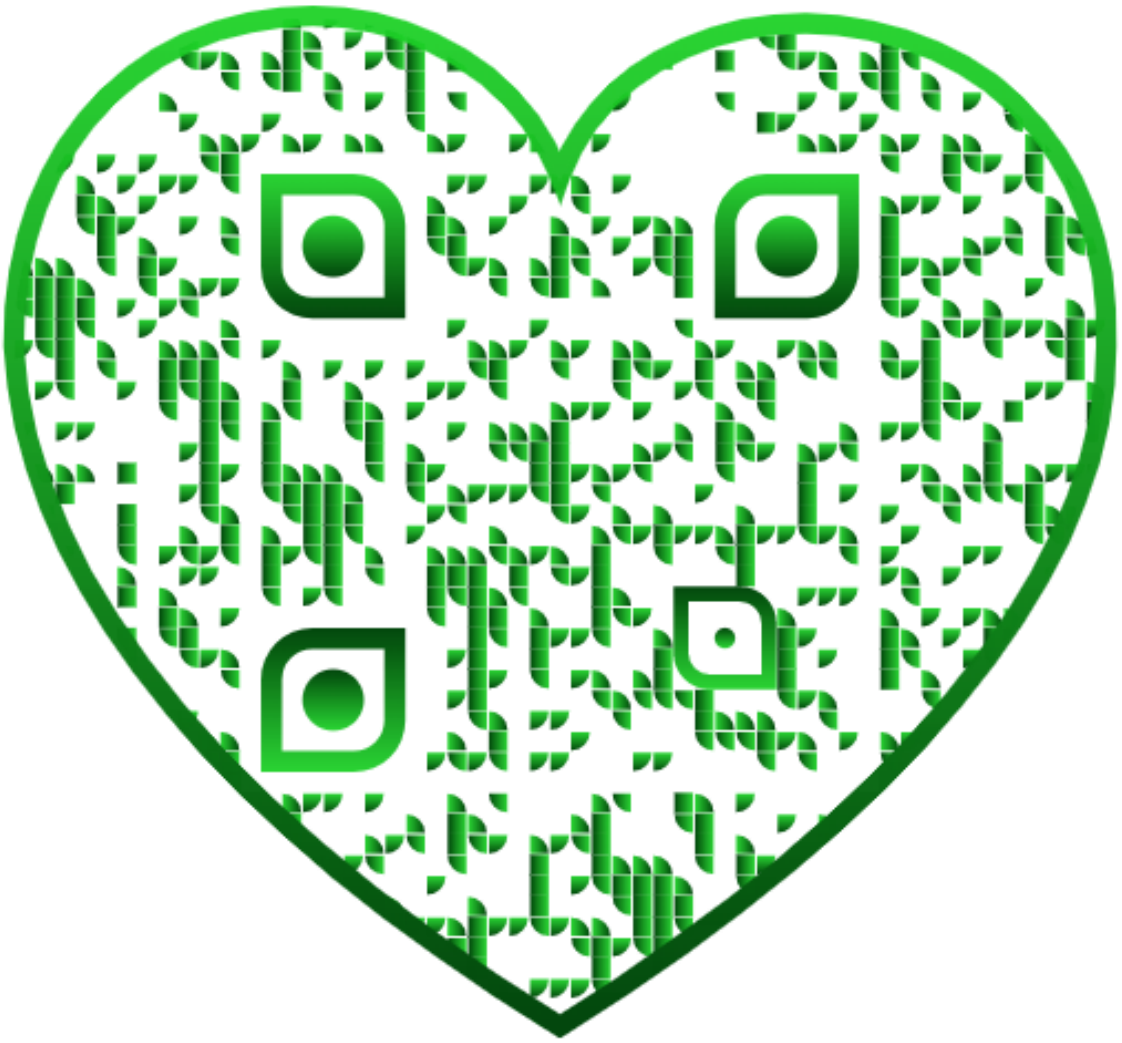
QR-Codes im Heft!
Scannen, reinhören, herunterladen: Software, Video-Tutorials und Sounds

Für euch inklusive: Online-Inhalte satt
Synthesizer, Drum-ROMpler, Loops und Video-Tutorials

- **Ben Lukas Boysen**
  Auf eigene Faust

- **Oberheim OB-X8**
  Die Legende lebt

Electronic Essentials
Audio-Interfaces
Die besten Schnittstellen für kleine Geldbeutel



Multitrack-Recorder der neuesten Generation

Portacapture X8

Entdecken Sie den feinen Unterschied bei der Erstellung hochwertiger Inhalte

Wer regelmäßig unterwegs neue Audioinhalte kreiert, hat keine Zeit für lange Vorbereitungen. Und die Tonqualität muss höchsten Ansprüchen genügen, wenn Produktionen erfolgreich sein sollen. Mit dem **Portacapture X8** von Tascam gelingen erstklassige Aufnahmen jetzt noch einfacher. Dank seiner App-ähnlichen Bedienung über den großen Farb-Touchscreen lässt sich dieser Feldrecorder der jeweiligen Situation schnell anpassen, um bis zu sechs Einzelsignale plus eine Stereomischung mit beeindruckender 32-Bit-Fließkommaauflösung aufzuzeichnen. Nutzen Sie dabei den eingebauten Mixer samt EQ, Dynamikbearbeitung und Effekten oder verwenden Sie später den USB-Modus, um das Material auf einem Computer verlustarm aufzubereiten oder direkt ins Internet zu streamen.

Portacapture X8 – macht den Unterschied aus.

AK-BT1
Optionaler Bluetooth-Adapter zur Fernbedienung über iOS-/Android-Mobilgeräte

Recording-App auf dem Touchscreen auswählen und loslegen!

TASCAM Division | TEAC Europe GmbH
Bahnstr. 12 | 65205 Wiesbaden | Deutschland | Tel. +49 (0) 611 71580 | www.tascam.de
© 2021 TEAC Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Änderungen an Konstruktion und technischen Daten vorbehalten.

TASCAM

EDITORIAL

MUSIK ÜBERALL

Liebe Leserinnen und Leser,

wir leben in einer an Musik übersättigten Zeit. Sie schallt uns aus Handy und Fernseher, Laptop und Radio entgegen. Wir hören sie im Büro, beim Joggen, im Auto, beim Staubwischen, an der Supermarktkasse, bei unserem Lieblingsitaliener …

Ist es da nicht verwunderlich, wie wenig Wert oft auf die Qualität der Musik, die uns im Alltag begleitet, gelegt wird? Übereilt eingespielt und schlecht aufgenommen, freudlos komponiert und lieblos ausgewählt wirkt gerade sogenannte „Gebrauchsmusik“ häufig.

Umso erfreulicher ist es, wenn Musik einmal nicht als bloßes Beiwerk behandelt, sondern wichtig genommen wird. Im Zuge der Entwicklung von Respira, einer Breathwork- und Meditations-App, konnte Ben Lukas Boysen genau dies erleben. Wir haben mit dem Berliner Komponisten und elektronischen Musiker über die Arbeit an diesem Projekt, das Schreiben von Filmsoundtracks sowie einiges mehr gesprochen (Interview ab Seite 14).

Was meint ihr – wie viel Lebensqualität könnten wir gewinnen, wenn die Musik, mit der wir es alltäglich zu tun haben, 50 Prozent ernster genommen würde? Schreibt uns unter red@keys.de!

Viel Vergnügen mit der neuen KEYS-Ausgabe!

Florian Friedman – Chefredakteur
PS: Schreibt uns eure Meinung unter red@keys.de

Foto: Gaby Schütze

Folgt uns auf Instagram und Facebook:
www.instagram.com/keysmag
www.facebook.com/keysmag

MUSIC STORE professional GmbH
Istanbulstr. 22-26 · 51103 Köln · Tel: 0221 8884 0

INHALT

MAGAZIN

14 Interview **Ben Lukas Boysen: „Ich bin ein Eremit“**

24 Electronic Essentials **Audio-Interfaces**

30 Freeware **Profi-Tools für lau**

TESTBERICHTE

34 Oberheim **OB-X8**

44 MOTU **M6**

46 EastWest **String Machine**

50 Røde **NT-USB+**

52 Loopmasters **Trap**, **Phonk & Dub**

WORKSHOP

54 Studiokopfhörer **Alles Kopfsache**

66 Songproduction, Teil 3 **Im Handumdrehen Hits produzieren**

SPECIAL

74 Streaming, Teil 3 **Clever sparen**

SERVICE

3 Editorial

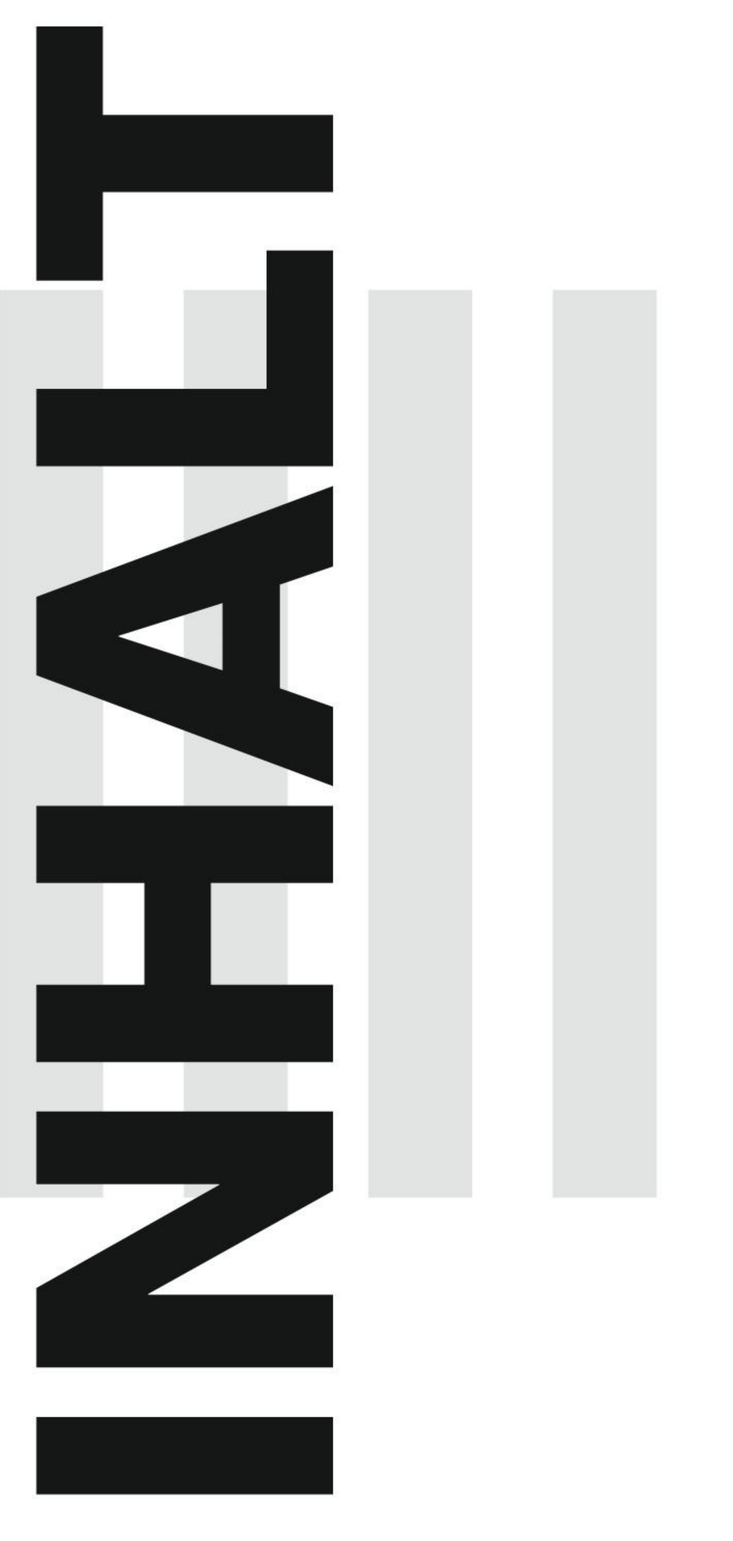
5 Online-Inhalt

6 News

80 Händlerverzeichnis

81 Verlosung **EZbass Bundle**

82 Vorschau/Impressum/ Anzeigenindex



INTERVIEW:
BEN LUKAS BOYSEN

14

ELECTRONIC ESSENTIALS:
AUDIO-INTERFACES

24

TEST:
OBERHEIM OB-X8

34

WORKSHOP:
STUDIOKOPFHÖRER

54

VERLOSUNG:
EZBASS BUNDLE

81

E-INHALT ONLINE

VIDEO-TUTORIAL: MASTERING

Mastering ist ein Aspekt der Musikproduktion, der vielen Neulingen mysteriös und kryptisch erscheinen kann. Selbst manche Profis runzeln bei Abkürzungen wie LUFS und RMS die Stirn. In seinem Video-Tutorial weiht euch Musikproduzent Thomas Foster in die Kunst der finalen Audiobearbeitung ein, damit eure Tracks auf allen Plattformen professionell und sauber klingen.

LOOPS UND SAMPLES

Loopmasters

- Dabro Music Phonk Vocals
- Freaky Loops Hyper Bass
- ODD SMPLS BLVCK III - Future Trap
- TH!CK Sounds New Forms of Dub
- Incognet Samples Big Free 2022 Pack

SOFTWARE

- Fanan Team Quentin
- Ronan Fed RF-Pads

PASSWORT:
Mastering

BONUS-INHALTE

Ihr könnt die Bonus-Inhalte auch unter www.keys.de/download herunterladen. Wählt dort den Jahrgang, klickt auf die Ausgabe und gebt das Passwort ein.

Rhodes emuliert E-Piano-Legende als V8-Plug-in

Erstmals bietet der Hersteller Rhodes eine Emulation seiner E-Piano-Legende. Um eine möglichst hohe Authentizität zu wahren, wurden für das Plug-in Rhodes V8 Plug-in über 30.000 Samples produziert und mehr als 100 Velocity-Stufen implementiert. Daraus resultiert, dass das Plug-in einen Speicherplatz von 13 GB beansprucht. Dazu kommt eine Preamp-Sektion, die zu Sättigung einlädt, aber auch einen 2-Band-EQ und Vari-Pan beinhaltet. Außerdem gibt es als Effektprozessoren einen Kompressor, Chorus, Phaser und Delay. Auf der Setup-Page lässt sich die Klangfarbe und Dämpfung für jede Taste justieren. Dies betrifft jedoch nur die Pro-Version, wie auch die Feineinstellungen für Envelope-Regler und Effekte wie das Auto-Wah. V8 unterstützt die Formate VST, AU und AAX.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 169 EUR (Standard); 275 EUR (Pro)

Mehr Infos: https://rhodesmusic.com

Arturia MiniFreak V – jetzt ohne Hardware-Bindung

Erst kürzlich berichteten wir über den neuen Software-Synthesier MiniFreak V von Arturia, der allerdings nur den Besitzern eines Hardware-Synthesizers MiniFreak als Editor vorbehalten war. Nun kann das Plug-In MiniFreak V von jedermann erworben werden. Der Synthesizer hat zwei Oszillatoren zur Klangerzeugung mit 22 verschiedenen Oszillator-Modi. Seine Modulationsmöglichkeiten wie zum Beispiel FM oder Ringmodulation lassen den Sound noch vielseitiger machen. Zu der Ausstattung gehören auch zehn Effekt-Typen, ein Step-Sequencer und ein Arpeggiator. Eine Fülle an Werkspresets ist vorhanden. Die Presets lassen sich mit einem MiniFreak synchronisieren, sofern ein optionales Hardwaremodell vorhanden ist. Das Plug-in ist mit den Formaten VST, AU und AAX kompatibel.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 199 EUR

Mehr Infos: www.arturia.com

Akustische Saiteninstrumente mit **UVI Quadra** Traveler

Eine Mischung aus Synthesizersounds und akustischen Instrumenten bietet das Quadra-Traveler-Instrument von UVI. Dank der Quadra-Library-Engine lassen sich bis zu vier Layer übereinanderlegen, um einzelne Instrumente zu schichten oder dynamisch zu mischen. Die Instrumente sind aus aller Welt – von der keltischen zwölfsaitigen Gitarre, über Kalimba und indisches Harmonium, bis zu Steel Drums, Alphorn, Dudelsack und einer Guzheng ist alles querbeet vertreten. Von den Synthesizern gibt es sowohl analoge Klänge als auch FM-Synths und PCM. Summa Summarum kann aus 187 Multisamples gewählt werden. Für die Bearbeitung aller einzelnen Layer stehen jeweils Filter, Hüllkurven und Effekte zur Verfügung. Weitere Flexibilität wird durch die Überblendung der Presets auf dem X/Y-Pad ermöglicht. Quadra Traveler unterstützt die Formate VST, AAX und VST.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 149 EUR

Mehr Infos: www.uvi.net

Waldorf modernisiert Synthesizer-Flaggschiff Quantum

Vor fünf Jahren hatte Waldorf erstmals seinen Synthesizer Quantum vorgestellt, der nun durch das neue Modell Waldorf Quantum MK2 erweitert und ersetzt wird. Neben einem frischeren Design und verbessertem Display, wurde auch die Klaviatur durch 61 Tasten von Fatar mit polyphonem Aftertouch ersetzt. Dank der MPE-Fähigkeit lässt sich das Modell auch von externen Controllern über USB steuern. Darüber hinaus wurde der Sampling-Speicher auf insgesamt 59 GB aufgestockt. Nicht zuletzt wurden dem Keyboard neue Sounds und Samples hinzugefügt, die mit dem hauseigenen Synthesizer Iridium kompatibel sind. Für die Klangerzeugung werden Wavetable, klassische Wellenformen, ein Granularsampler und ein Resonator geboten. Weitere Features sind fünf Master-Effekte und ein SD-Card-Laufwerk.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 4.699 EUR

Mehr Infos: https://waldorfmusic.com

KEYS NEWS

TICKER-NEWS

Automatisch Melodien und Rhythmen generieren mit NGEN von **Spektro Audio**; Infos: http://spektroaudio.com +++ **Hexinverter** liefert MIDI-to-CV/Gate-Konverter Mutant Brain aus; Infos: www.ericasynths.lv +++ **Ketron** liefert Entertainer-Keyboard Event aus; Infos: www.ketron-musixx.de +++ **Yamaha** stellt kompakte, akkubetriebene PA-Anlagen STAGEPAS 200 und STAGEPAS 200 BTR vor; Infos: https://de.yamaha.com +++ **SPL** enthüllt Transient Designer 4 Mk2; Infos: https://spl.audio +++ **Valhalla** aktualisiert sein Hall-Plugin VintageVerb auf Version 3; Infos: https://valhalladsp.com +++ **GEWA** enthüllt Digitalpiano GEWA UP405; Info: https://gewakeys.com +++ **Numark** liefert Standalone-DJ-Controller Mixstream Pro+ aus; Infos: www.numark.com +++ **Roland** präsentiert FP-E50 Digitalpiano; Infos: www.roland.com +++ **ST Modular** veröffentlicht das Send- und Return-Modul SEND zwecks Integration externer Effekte; Infos: www.st-modular.com +++

Yamaha liefert Streaming-Mixer AG08 aus

Yamaha stellt mit dem AG08 eine neue Streaming-Zentrale vor, die einen Mixer, Sampler, Effektprozessor, USB-Interface und Monitor Controller in sich vereint. Das in Schwarz oder Weiß erhältliche Mischpult verfügt über acht Kanäle, wobei die ersten beiden für Mikrofone ausgelegt sind. Der Eingang 3 und 4 ist ein Klinken-Stereoeingang, während 5 und 6 für Miniklinke und Cinch konzipiert sind. Kanal 7 und 8 fungieren ebenfalls als Stereo-Eingang für den Betrieb mit Smartphones und Mobilgeräten. Für Einspieler-Samples gibt es sechs Sample-Pads. Die Streaming-Stimmen können über vier Voice-Effect-Buttons verändert werden. Eine Vielzahl an Effekten wie Ducker, Reverb und Equalizer und Delay sind ebenfalls Bestandteil. Darüber hinaus hilft die dedizierte AG08 Controller App zur Steuerung von DSP-Funktionen.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 785 EUR

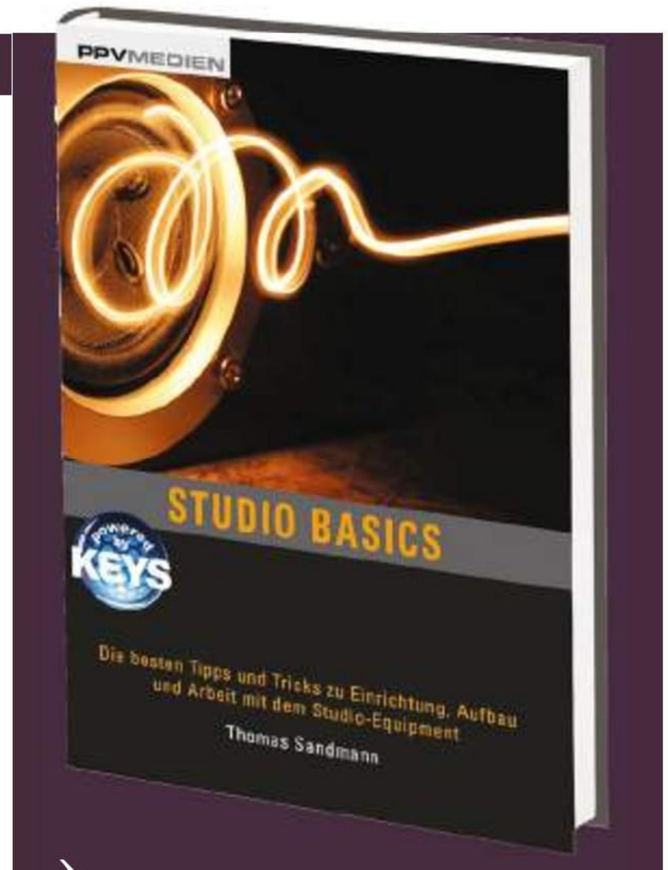
Mehr Infos: http://de.yamaha.com

IK Multimedia veröffentlicht Mikrofon iRig Stream Mic Pro

Die Entwickler von IK Multimedia haben mit dem iRig Stream Mic Pro ein Kondensatormikrofon speziell für Streamings veröffentlicht. Zugleich ist im Mikrofon auch ein Audio-Interface für das iPhone, iPad, Androidgeräte und Desktop-PCs eingebaut. Unter der Haube agiert eine golden beschichtete Elektret-Kapsel, die Signale aus den Richtcharakteristiken Niere, Acht, Kugel und Stereo aufnehmen kann. Ein Stereoeingang für Keyboards, Mixer oder Drum-Maschinen ist vorhanden. Das Direct-Monitoring hilft als Soundkontrolle bevor man den Livestream startet. Wenn gewünscht, kann das Mikrofon im Stereo- oder im Multichannel-Betrieb verwendet werden. Selbstverständlich lässt sich das Signal auch muten. Verschiedene Apps zur professionellen Ton- und Videoaufnahme sind enthalten.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 203 EUR
Mehr Infos: www.ikmultimedia.com

KEYS NEWS



meinnotenshop.de

EMPFIEHLT:
STUDIO BASICS

Das ist das perfekte Buch für dich, wenn du ein erfolgreicher Musikproduzent werden willst. Es bietet eine umfassende Einführung in die Welt des Studiobetriebs, inklusive Aufnahmetechniken, Klangerzeugung, Klangbearbeitung, Studioausstattung und Kommunikation mit Musikern. Praktische Beispiele und Übungen helfen dir, die Themen zu verstehen. Mit „Studio Basics“ hast du ein umfassendes Nachschlagewerk in den Händen, das dich bei deinem Weg zum erfolgreichen Musikproduzenten unterstützt. Egal, ob du bereits erste Erfahrungen im Studio hast oder noch ganz am Anfang stehst, das Buch ist für dich.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 29,95 EUR

Mehr Infos:
www.meinnotenshop.de/Studio-Basics

W. A. Production
veröffentlicht KSHMR Reverb

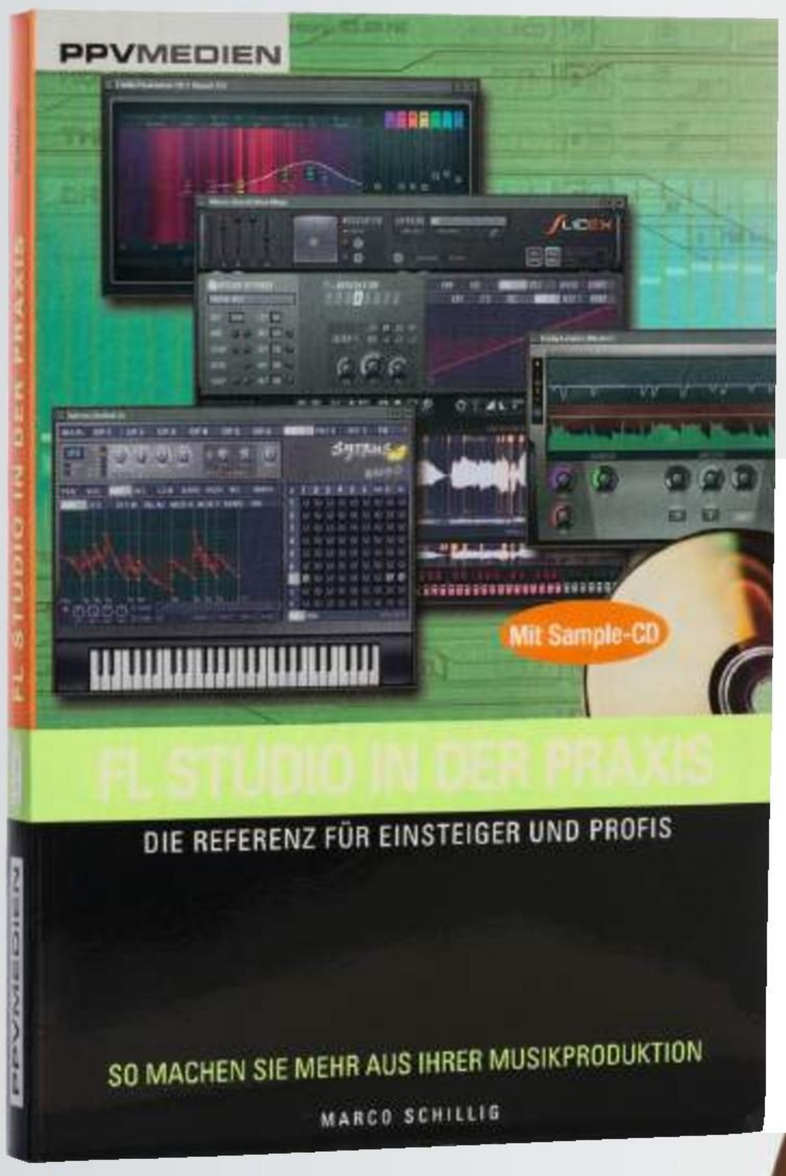
Der DJ Superstar KSHMR hat gemeinsam mit W. A. Production das Plug-in KSHMR Reverb entwickelt. Neben den üblichen Parametern wie Raumgröße (Size), Lenght, Pre-Delay, Width und Reverblautstärke kann zwischen verschiedenen Hall-Typen gewählt werden. Im Volume Manager kann die Hallfahne mit Ducking-, Fade-In- und Gating-Reglern bearbeitet werden. Der Tone Manager kümmert sich darum harte Attacks aus einem Hallsignal zu reduzieren und die Tonalität zu verbessern. Zur Steuerung der Hall-Frequenzen sorgt ein 6-Band-Equalizer für Abhilfe. Ein weiteres Highlight ist die Sektion Special FX, in der die Lautstärke der Hallfahne stetig ansteigt, bis ein neuer Transient erscheint. Außerdem lässt sich eine Harmonie-Oktave wählen, um das Timbre zu verdichten. Diverse Presets sind im VST-, AU- und AAX-Plug-in enthalten.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 49,99 USD

Mehr Infos: www.waproduction.com

PPVMEDIEN

Kreativere Musik mit FL Studio



ISBN 978-3-937841-81-6
Preis 25,00 EUR

FL Studio eröffnet viele kreative Möglichkeiten der Musikproduktion. Dieses Praxisbuch hilft Einsteigern sowie professionellen Anwendern schnell und ohne Umwege das enorme Potenzial des Programms auszuschöpfen.

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

SUPERBOOTH23 startet Ticketverkauf

Die größte Fachveranstaltung für elektronische Musikinstrumente in Europa, die SUPERBOOTH, hat mit dem Ticketvorverkauf begonnen. Wie gewohnt wird die Messe auf dem Berliner FEZ-Gelände veranstaltet (vom 11. bis zum 13. Mai 2023). Neben diversen neuen Instrumenten soll es wieder mehrere Liveacts zu sehen geben. Auch Workshops werden angeboten. Mehr als 100 Aussteller werden erwartet. Mit dem Ticket kann man sowohl die Konzerte als auch den sogenannten Fuchsbau und das Bungalowdorf besuchen. Die DIY-Workshops und Tapeloop-Workshops kosten extra.

Erhältlich ab: sofort
Preis:
1-Tages-Ticket 39 EUR (vergünstigt 29 EUR)
3-Tages-Ticket 98 EUR (vergünstigt 79 EUR)

Mehr Infos: www.superbooth.com

Pittsburgh kündigt Desktop-Synthesizer Modular Taiga an

Mit dem Modular Taiga hat Pittsburgh einen neuen halbmodularen Desktop-Synthesizer vorgestellt. Außerdem ist in ihm ein vollständiges MIDI-zu-CV/Gate-Interface vorhanden. Die Klangerzeugung wird von drei Oszillatoren übernommen, die jeweils die Wellenformen Sinus, Dreieck, Sägezahn, Rechteck zur Auswahl haben, als auch einen Waveshaper / Wavefolder. Ein Rauschgenerator kommt unterstützend hinzu. Diese können über einen 4-Kanal Mixer abgemischt werden. Das Signal passiert dann ein resonanzfähiges Multimode-Filter mit zwei CV-Eingängen und zwei ADSR-Hüllkurven. Weitere Features sind ein LFO und der Dynamics-Controller. Auch ein Arpeggiator, Random-Sequencer, Clock-Divider und eine Sample-and-Hold-Funktion dürfen nicht fehlen. Neben den CV-Eingängen sind auch ein Line- und ein Kopfhörerausgang eingebaut. Insgesamt gibt es 50 Patchbuchsen.

Erhältlich ab: Ende Februar/März 2023
Preis: 899 EUR

Mehr Infos: https://pittsburghmodular.com

KEYS NEWS

RMX-35 - NEUER DJ-CLUBMIXER VON **RELOOP**

Die DJ-Spezialisten von Reloop haben ihren beliebten 4-Kanal-Clubmischer RMX modernisiert und als RMX-95 veröffentlicht.
Die vier Eingangskanäle setzen sich bezüglich der Anschlüsse aus vier CD-, zwei Line-, sowie zwei Phono-Eingängen zusammen. Ein separater Mikrofonkanal hat Platz für zwei Mikrofonanschlüsse. Dazu kommt ein zusätzlicher AUX-Eingang. Am Signalausgang lässt sich der finale DJ-Mix auf den Masterweg senden oder an die Booth (Lautsprecher), und nicht zuletzt an einen Ausgang, der zum externen Recording vorgesehen ist. Im Mixer findet man eine großzügig ausgestattete Effektauswahl, darunter Echos, Pitchefekte, Reverb, Delays, Vinyl Stops oder auch Crusher. Ferner sind im Mixer ein Filter (HP/LP) pro Kanal und ein 3-Band-EQ mit Isolationsfunktion verbaut. Der MIDI-kompatible USB-Mixer hat zudem zwei Kopfhörerausgänge.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 1.099 EUR

Mehr Infos:
www.reloop.com

Polyverse veröffentlicht Filter-Plug-in Supermodal

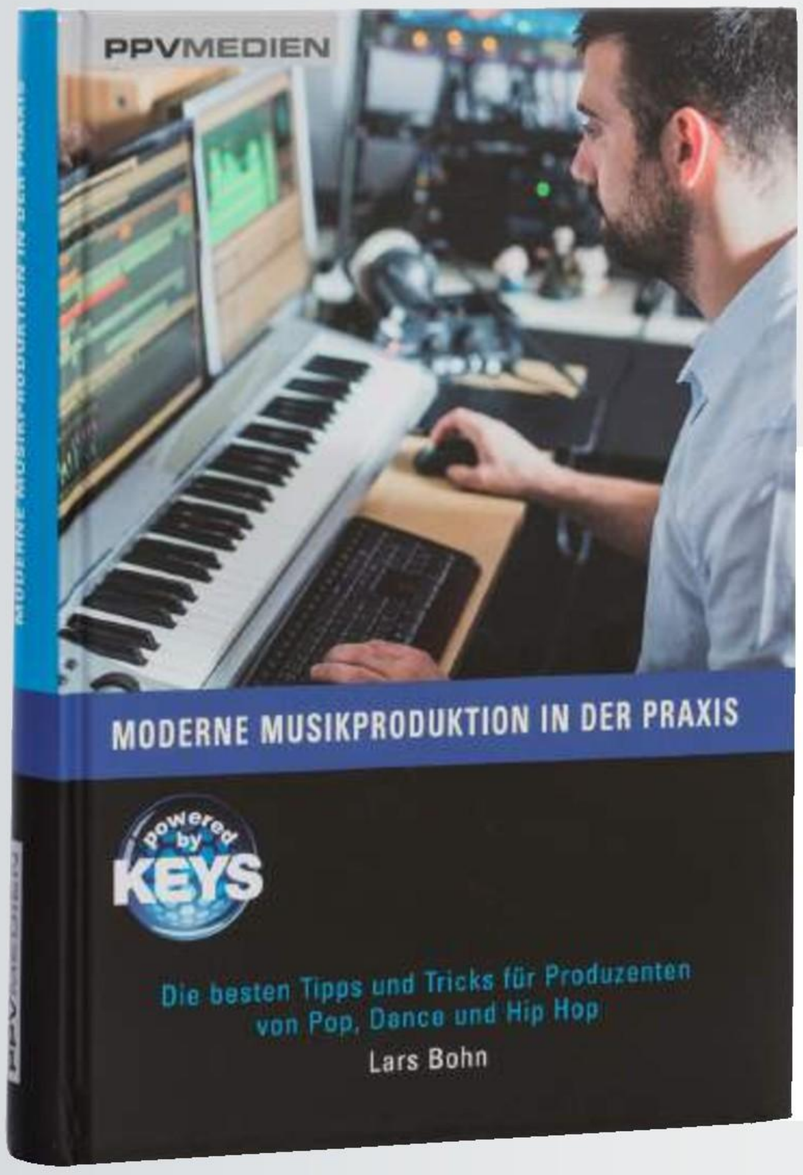
Einen Filter für Sounddesigner bietet das neue Plug-in Supermodal von Polyverse. Herzstück sind das State-Variable-Filter (Hochpass, Bandpass, Tiefpass) und das Modal-Filter. Letzteres simuliert die akustischen Eigenschaften einer Vielzahl von Resonanzkörpern, das hunderte sehr kleine Filterbänder umfasst. Es gibt 27 Resonanzmodelle. Schimmernden, cineastischen Klanglandschaften und vitalen Flächen mit harmonischer Bewegung soll dann nichts mehr im Wege stehen. Vor allem die Kombination mit dem State-Variable-Filter und dem Modulationssystem ermöglicht einer Audioquelle unzählige Möglichkeiten. Außerdem lässt sich zwischen beiden Filtern morphen. Mehr als 200 Presets sind bereits enthalten. Supermodal unterstützt die Formate VST, AU und AAX.

Erhältlich ab: sofort
Preis: 99 USD

Mehr Infos: https://polyversemusic.com

PPVMEDIEN

Musik besser produzieren



ISBN 978-3-95512-094-8
34,95 EUR

MIT „MODERNE MUSIKPRODUKTION IN DER PRAXIS“ HEBEN SIE IHRE FERTIGKEITEN AUF DAS NÄCHSTE LEVEL.

Das Buch unterstützt Sie in vielen kreativen Prozessen der computergestützten Musikproduktion – von der Findung neuer Ideen über das Erstellen eigenständiger Klänge mithilfe von Synthesizern und anderen Klangerzeugern bis hin zum Aufbau eines ansprechenden Arrangements. Mit zahlreichen Klangbeispielen auf DVD.

POWERED BY KEYS

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

DEINE VORTEILE IM KEYS-ABO

- 12 Hefte lesen – nur 10 bezahlen!
  Spare 15 % gegenüber dem Einzelkauf
- Keine Ausgabe mehr verpassen!
- Bequem & kostenlos nach Hause geliefert!
- Ausgaben früher als am Kiosk erhalten!

EXKLUSIV MIT JEDEM HEFT

- TOP SOFTWARE
- EXKLUSIVE SAMPLES
- SOUNDBEISPIELE
- VIDEO-TURTORIALS

GLEICH BESTELLEN!

www.ppvmedien.de

oder Telefon 08131 56 55-65

KEYS
MUSIK UND COMPUTER

HOL DIR DEIN ABO

TOP DEAL

MPK mini

1 JAHRES-ABO KEYS
+ MPK Mini MK3

25-Tasten-Mini-MIDI-Controller

KOSTENLOS DAZU

MEGA DEAL

MPC STUDIO

1 JAHRES ABO KEYS
+ MPC Studio

USB-MIDI-Controller für MPC-Software

NUR € 99 ZUZAHLUNG

mit Prämie von

AKAI PROFESSIONAL

* PRÄMIEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT.

INTERVIEW: BEN LUKAS BOYSEN

„ICH BIN EIN EREMIT“

Wir haben mit Ben Lukas Boysen über das Komponieren für Apps, seine Zusammenarbeit mit Jon Hopkins und die Vorzüge des Prophet-10 gesprochen.

MAGAZIN

Fotos: Claudia Gödke/www.claudiagoedke.com

Musikalisch machte Ben Lukas Boysen zum ersten Mal 2003 unter dem Pseudonym Hecq von sich reden. Heute hat er die Grenzen des Genres „elektronische Musik“, das er damals in all seinen Facetten ausleuchtete, längst überschritten. In seinem Studio in Berlin-Neukölln arbeitet der Komponist, Sound-Designer und Produzent an sehr unterschiedlichen Projekten.

KEYS: Ben, du veröffentlichst auf dem Londoner Label Erased Tapes, das unter anderem Nils Frahm, Rival Consoles und Ólafur Arnalds unter Vertrag hat. Gleichzeitig schreibst du aber auch Musik für ganz andere Zusammenhänge, zuletzt etwa als Lead-Composer für die Breathwork- und Meditations-App Respira …
Ben Lukas Boysen: Das stimmt. Wie viele andere Apps aus diesem Bereich ist Respira während der Corona-Krise entstanden. Mein guter Freund Chris Hewitt – einer der ersten Menschen, die mir zu Beginn meiner Laufbahn einen Job gegeben haben – rief mich im Mai 2020 an und sagte mir, dass er gerade etwas entwickle, was für uns wichtig werden würde. Respira ist eine App, die einem helfen soll, sich sozusagen „zu finden“. Das fand ich spannend, weil ich bei mir selbst im Laufe der Corona-Krise gemerkt hatte, dass ich eine bessere seelische Balance brauchte. Im Lockdown war man oft mit seinen Gedanken allein – das kann schnell belastend werden. Chris sagte mir, dass ihm da in den letzten Jahren Breathwork sehr geholfen hat.

KEYS: Was ist unter „Breathwork“ zu verstehen?
Ben Lukas Boysen: Kurz gesagt geht es um geführtes und speziell getaktetes Atmen. Ich habe das auch erst richtig durch diese App kennengelernt. Über die letzten Jahre hatte ich mit Panikattacken und unerklärlicher Nervosität zu kämpfen. Durch das getaktete Atmen lässt sich in solchen Situationen gewissermaßen das Gehirn ablenken. Der Geist ist dann mit etwas anderem beschäftigt als mit der irrationalen Flut negativer Gedanken und Gefühle, die einen zum Beispiel bei einer Panikattacke zu übermannen droht.

KEYS: Es lässt sich der Feedback-Loop unterbrechen – die Angst vor der Angst.
Ben Lukas Boysen: Genau, und bei Respira geht es eben noch ein Stück weiter – es gibt dort auch Möglichkeiten, für ein Gleichgewicht des Geistes zu sorgen, bevor man es überhaupt mit Angstzuständen und Ähnlichem zu tun bekommt. Prima fand ich, dass für Chris die Musik von Anfang sehr wichtig war. Bei anderen Apps wird dieser Bereich, in meinen Ohren, häufig stiefmütterlich behandelt. Da wird dann ein Mix aus Achtzigerjahre-Synth- und schlimmer Weltmusik druntergelegt – und das war's. Ich weiß, das ist alles sehr nieschig …

Fotos: Claudia Gödke/www.claudiagoedke.com

In seinem Neuköllner Studio schrieb Ben Lukas Boysen zuletzt Musik für einen Film von Aylin Tezel.

Machte zuerst unter dem Pseudonym Hecq von sich reden: Ben Lukas Boysen

KEYS: Stört dich das?
Ben Lukas Boysen: Überhaupt nicht. Ich mag es sogar lieber, wenn Spezialinteressen bedient werden. Wenn ich immer alles bekommen kann, wie im Supermarkt zum Beispiel, bin ich schnell überfordert. Menschlich wie emotional. Ich konzentriere mich lieber auf eine Sache. Das geht natürlich im Delikatessen-Geschäft besser als im Kaufland.

KEYS: Dieses Problem tritt auch im Bereich von Musik-Equipment und vor allem bei Software auf. Mitunter habe ich das Gefühl, es werden oft noch ein Dutzend Features nur deshalb mit ins Plug-in gepackt, weil es eben geht.
Ben Lukas Boysen: Da gebe ich dir Recht. Ich bin generell ein Freund der Devise „Weniger ist mehr". Im Studio greife ich auch gerne auf so wenig Equipment wie möglich zurück. Mein Idealzustand als Musiker besteht darin, dass ich die Augen schließen kann und egal, wo ich hinfasse, das, was ich berühre, einen Zweck erfüllt.

KEYS: Ihr habt euch dann entschieden, einen Bereich in der App zu integrieren, bei dem es nicht direkt um Breathwork- oder Meditations-Sessions geht, sondern in dem man einfach „nur" entspannen kann.
Ben Lukas Boysen: Genau, und weil ich ja schon rund 8 1/2 Stunden Musik beigesteuert hatte, dachten wir, dass es eine gute Idee wäre, für diesen Bereich auch andere Künstler einzubinden. Mit dem Ergebnis, dass jetzt in der App mit Musikern wie Loscil und ASC große Vorbilder von mir ihre eigenen Sparten haben.

KEYS: Was waren die Maßgaben, nach denen du dich beim Komponieren für Respira richten musstest?
Ben Lukas Boysen: Chris hat gute Briefings geschrieben. Es gab als Startpunkt immer ein Atempattern, das eine bestimmte Funktion erfüllen sollte. Zum Beispiel „belebendend", „beruhigend" und so weiter. Das konnte ich als erste Orientierung nutzen. Ich habe aber natürlich auch immer versucht, das Atempattern als Ausgangspunkt für den Rhythmus des Songs zu nehmen. Das Ganze soll ja organisch klingen und nicht so, als sei bloß etwas unter die Hauptspur gelegt worden. Es gab gewisse formale Maßgaben. Man kann, wenn es etwa um ein belebendes Pattern geht, auch mit Doubletimes arbeiten, aber grundsätzlich ging es in der Regel doch um ruhige und introspektive Kompositionen.

KEYS: Du hast schon früh gewusst, dass du Musiker werden willst, oder?
Ben Lukas Boysen: Das wusste ich mit sechs Jahre. Musik schien mir einfach so magisch und unerklärlich. Ich fand faszinierend, was ein Musikstück, das man neu kennenlernt, mit einem macht. Gott sei Dank ist das bis heute so. Klar, es ist schwerer geworden, aber wenn ich etwas höre, das mich wirklich begeistert, dann nimmt mich das absolut mit. Und der sechsjährige Ben ist auch immer noch derjenige, der die Musik schreibt. Sicher denkt man als 41-jähriger pragmatischer, man muss ja einen Job erledigen. Grundsätzlich treffe ich die kreativen Entscheidungen aber noch immer mit dem Herzen eines Kindes.

KEYS: Du hast Musik auch nie studiert, oder?
Ben Lukas Boysen: Nein, ich wollte das immer, war aber nicht gut genug. Weder theoretisch noch praktisch. Die Zeit, die ich dann hätte aufwenden müssen, um zum Studium zugelassen zu werden, habe

Wenn Hardware im Spiel ist, arbeitet Ben Lukas Boysen auch gern modular.

ich lieber genutzt, um direkt Musik zu machen. Ich habe lange Klavier gespielt und auch Gitarre. Das war okay, aber erreichte nie das Level von Leuten, die es geschafft haben, sich wirklich mit ihrem Instrument zu verbinden. Ich meine Leute, bei denen man spürt, dass ein fundamentales Verständnis von dem vorhanden ist, was sie mit ihrem Instrument tun. Davon kann bei mir keine Rede sein.

KEYS: Deine Mutter war Opernsängerin. Ich nehme an, dass du zuhause aber doch einiges an musikalischer Bildung mitbekommen hast, oder?
Ben Lukas Boysen: Musik war immer ein Thema. Meine Mutter stand zwar, als sie Kinder bekommen hatte, nicht mehr professionell auf der Bühne, hat aber noch Gesangsunterricht gegeben. Ich glaube, die politische Stimmung im Musiktheater hat sie damals sehr angestrengt. Es soll wohl eine große Wadenbeißerei gewesen sein – sie wollte aber nur singen.

KEYS: Nicht das Schlechteste, einfach nur singen zu wollen.
Ben Lukas Boysen: Ja, klar!

KEYS: Glaubst du, dass du auch Musiker geworden wärst, wenn du ein anderes Elternhaus gehabt hättest?
Ben Lukas Boysen: Wenn ich mich so anschaue, denke ich: Das ging gar nicht anders. Nach dem Abitur musste ich als Waldorf-Schüler ein Berufspraktikum machen, damit mein Abschluss anerkannt wird. Das war das einzige Mal in meinem Leben, dass ich für mehr als zwei Monate einen Vorgesetzten hatte. Ich machte mein Praktikum bei einem Techno-Label. Da ging es natürlich lange nicht so geordnet zu wie in anderen Unternehmen, und ich glaube dass mein Chef gerade deshalb das Gefühl hatte, ab und zu Regeln durchsetzen zu müssen. Ich fand den Job okay, merkte aber schon, dass ich eigentlich nur für mich selbst zuständig sein wollte. Ich weiß noch, dass ich mal zehn Minuten zu spät kam, und mein Chef – den ich sehr nett fand – mir sagte: „Wir fangen hier eigentlich um 10:00 Uhr an.“ Mit dem Gefühl, dass da jemand war, zu dessen Job es gehörte, mir zu sagen, wie ich meinen Arbeitstag zu gestalten hatte, konnte ich schlecht umgehen. Ich fand das irritierend. Ich habe ja für die Gesellschaft als Ganzes keinen besseren Entwurf, aber für mich als Individuum sehr wohl.

KEYS: Das Leben als Selbstständiger bietet allerdings auch einiges an Stress- und Problem-Potenzial …
Ben Lukas Boysen: Klar, und sicher guckt man hin und wieder etwas neidisch auf die angestellten Freunde, die sich schon zum zweiten Mal ein Haus kaufen. Je nach Tagesform und Raumtemperatur denkt man mitunter: „Es wäre auch mal schön, die ganze Verantwortung abgeben zu können.“ Trotzdem würde ich meine Freiheit nicht eintauschen wollen. Es ist ein wahnsinniges Privileg, meinen Stil, mein Arbeitsumfeld und vieles mehr selbst gestalten zu können. Bis ich an diesem Punkt war und mich sicher fühlte,

FOCAL

MADE IN FRANCE

PROFESSIONAL MONITORS I ST6

Die ST6-Line ist der würdige Nachfolger der SM6-Line und besteht aus drei Produkten, die auf dem neuesten Stand der Technik sind. Die in Frankreich hergestellten Monitore Solo6 und Twin6 sowie der Subwoofer Sub12 zeichnen sich durch ihre exklusive "W"-Cone-Membran und zahlreichen Funktionen aus (Hochpass-Weiche, abschaltbarer Stand-by-Modus, Focus Mode...). Sie liefern einen äußerst präzisen Klang und erfüllen höchste Ansprüche an Dynamik, Durchsetzungsvermögen und Klangtreue.

Only music, nothing else.

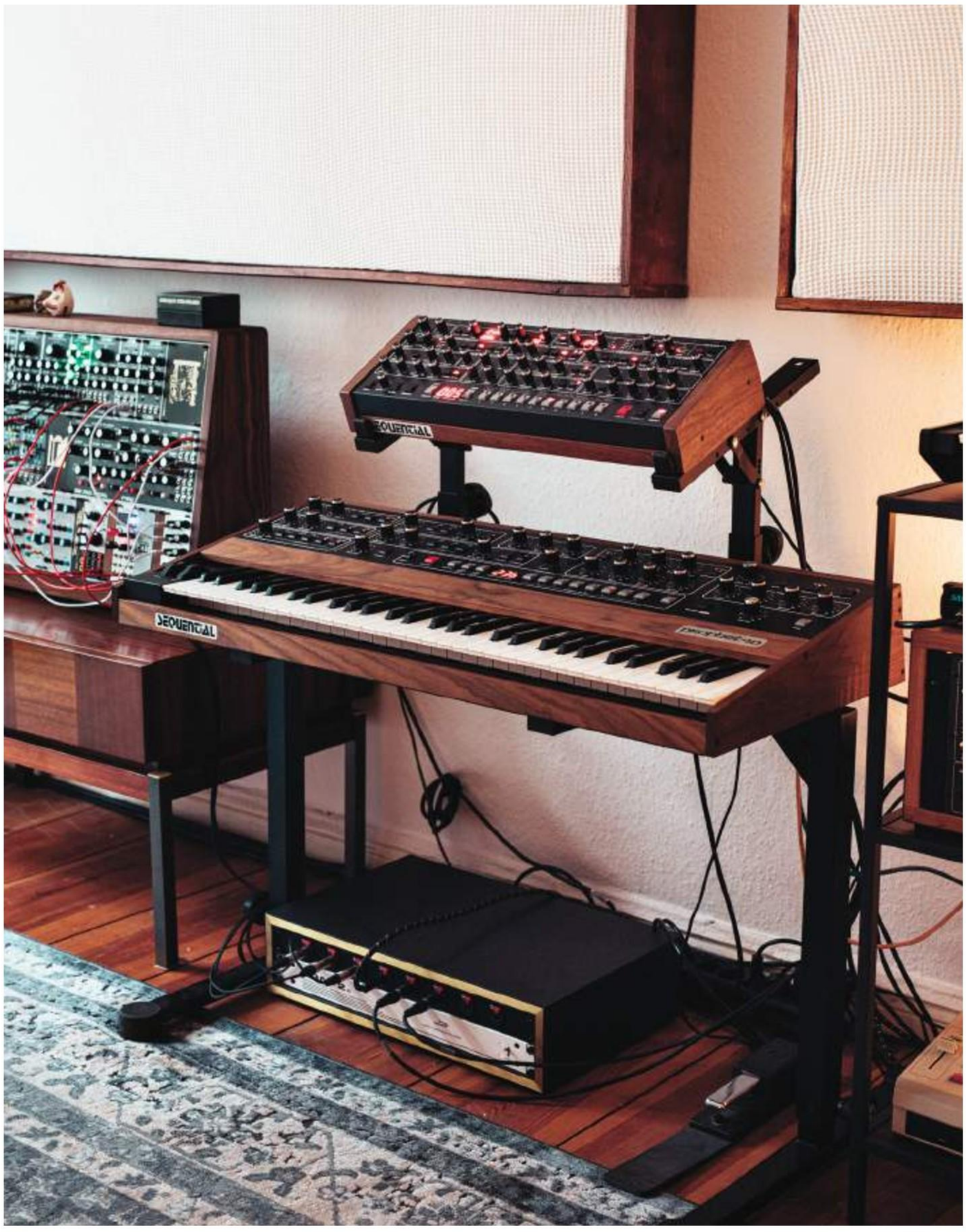
www.focal.com

sound service 40 YEARS

hat es aber auch zwölf Jahre gedauert. Ich denke, man muss demütig bleiben und sich bewusst sein, dass das alles eben nicht selbstverständlich ist. Einfach einen teuren Synthesizer wie den Prophet-10 zu kaufen und blind darauf zu vertrauen, dass es immer so gut weitergeht wie gerade, wäre vermutlich keine gute Einstellung.

KEYS: Apropos Prophet-10: Mit welchen Instrumenten sind die Stücke für Respira entstanden?
Ben Lukas Boysen: Aufgrund der Tatsache, dass wir viel Zeit damit verbrachten, Material zu sammeln und Ideen zu finden, ist sehr viel „in the box" passiert. Jede Menge Omnisphere, Granular-Plug-ins, generative Reaktor-Synthies … Ich öffne gern ein generatives Patch und klicke zweimal auf Randomize, nehme das Ganze auf und mache daraus wieder etwas Neues. Sei es durch ein neues Arrangement oder tausend andere Möglichkeiten.

KEYS: Steigst du bei anderen Projekten auch stärker in die Modularsynthese ein?
Ben Lukas Boysen: Im Rechner ist mir das zu hoch, mit Hardware geht es halbwegs, weil ich da haptisch arbeiten kann. Wenn ich Screenshots von Kollegen wie Max Cooper sehe, denke ich immer: „Uff! Der brennt noch richtig für monströs konstruierte Arrangements." Was sicher auch mit seinem sehr komplexen Visualkonzept zu tun hat. Ich hatte früher auch ausufernde Arrangements, inzwischen denke ich aber: Ich möchte eigentlich alles so einfach wie Arvo Pärt gestalten. Auch bei den Prozessen. Ich weiß zwar nicht, ob es für das eigene Gehirn ein cleverer Schritt ist, wenn man sich immer die kürzesten Wege sucht, finde es aber sehr wichtig, ein Gefühl schnell bannen zu können.



Ben Lukas Boysen schwört auf den Sequential Prophet-10.

KEYS: Eine App wie Respira ist ja ein laufender Prozess, viele Dinge können sich im Nachgang noch verändern …
Ben Lukas Boysen: Ja, und deshalb ändert sich bei mir auch ein bisschen die Produktionstechnik für diese App. Ich weiß jetzt, was ich zu machen habe. Aber auch da gibt es Grenzen. Es ist eben schwierig, analoge Synths wieder in die exakt selbe Ausgangssituation zu bringen, wenn man noch einmal in eine ältere Idee einsteigen möchte. Ich muss mich noch mit dem Konzept anfreunden, dass es okay ist, wenn der kreative Moment flüchtig ist, und es beim nächsten Einstieg eben anders klingt. Das entspricht nicht meinem Naturell. Ich improvisiere auch nie. Mein Ansatz ist eher der eines Architekten. Vieles baut bei mir kreativ aufeinander auf und hängt entsprechend voneinander ab. Eigentlich finde ich den Gedanken aber sehr schön, sich früher festlegen zu müssen.

KEYS: Das erinnert mich an die Einschätzung, dass eine Idee, die man aufschreiben muss, um sie nicht zu vergessen, es nicht wert ist, aufgeschrieben zu werden. Diesen Gedanken finde ich spannend, ich weiß aber überhaupt nicht, ob er stimmt. Auf welcher Seite stehst du: Machst du dir eine Menge Notizen, speicherst viel ab und so weiter oder verlässt du dich darauf, dass man gute Ideen eben nicht vergisst?
Ben Lukas Boysen: Ich versuche normalerweise viel festzuhalten. Am Ende steht man dann mit einem Haufen Skizzen da. Manchmal ist man sich, wenn man eine dieser Skizzen nach zwei Wochen wieder öffnet, gar nicht mehr

sicher, was man mit der betreffenden Idee anfangen wollte. Habe ich das wegen des Melodiebogens gespeichert oder ging es mir bloß um das Instrument? Wenn so etwas nach einem Jahr noch immer denselben vagen Eindruck auf mich macht, lösche ich es wieder. Ich komponiere auch oft abends beim Einschlafen. Ich schaue dann sehr gern, wie komplex ich Sachen allein im Kopf ausarbeiten kann. Das macht mir große Freude und oft sind da Dinge bei, von denen ich denke, dass ich sie festhalten müsste – ich bin aber noch nicht ein einziges Mal in meinem Leben aufgestanden, um wirklich etwas zu notieren. Es geht mir auch gar nicht so sehr darum, etwas besonders Wertvolles durch eine Skizze festzuhalten. Wichtiger ist mir eigentlich der Prozess des Skizzierens. Ständig Ideen zu notieren, hält einen auch musikalisch fit.

KEYS: Du arbeitest gerade mit Jon Hopkins am Soundtrack für den Film „Falling Into Place“ von Aylin Tezel.

Gibt es große Unterschiede in der Umsetzung zwischen der Arbeit an einer App und der an einem Soundtrack?

Ben Lukas Boysen: Für eine App schreibt man funktionale Musik. Es gibt einen klaren Verwendungszweck. Natürlich hat auch ein Soundtrack eine Funktion. Ich empfinde die Zielsetzung da für mich aber doch ganz anders. Der Ausgangspunkt ist nicht funktional. Ich schreibe ein Stück für einen Film oder eine Serie mit dem Gedanken daran, was dieses Stück Musik auf der Zeitlinie der Handlung und im Kontext der Charaktere bedeutet. Die Umsetzung findet auf einer größeren Metaebene als bei einer App statt. Es ist emotionaler. Das Ganze ist ein wahnsinnig organischer Prozess, und ich merke immer wieder, dass es der totale Untergang wäre, dabei eine Routine zu entwickeln. Es gibt nicht die eine Antwort, die immer passt. Je nachdem, an welche Stelle des Films man zum Beispiel ein Stück setzt, wird das gesamte Empfinden für die Geschichte woanders hin gelenkt. Hier dir richtigen Antworten zu finden, braucht Zeit. Man geht vom Groben zum Feinen. Wie das Schnitzen eines großen Werkstücks, das es zu veredeln gilt – da spricht jetzt wieder der Waldorf-Schüler aus mir.

KEYS: Brauchst du notwendigerweise zuerst das Drehbuch, um eine gute Filmmusik schreiben zu können?

Ben Lukas Boysen: Zuerst das Drehbuch zu lesen, bietet sich an, ich gucke aber lieber auf die Bilder. Ich lese die Drehbücher natürlich, verlasse mich aber auch gerne auf Visuelles. Wobei ich Jonny Greenwoods Strategie, die Filmmusik allein anhand eines Scripts zu schreiben, sehr spannend finde. Zumindest habe ich gehört, dass er das so macht. Ich finde das faszinierend, weil für mich die Bilder so wichtig sind, viel ausschlaggebender als das Drehbuch. But that's just me. Ich muss das Licht sehen, das Spiel der Darsteller, die Schnitte …

Ben Lukas Boysen: „Ich arbeite gern allein."

KEYS: Das kann ich gut verstehen. Schließlich würde man, wenn man zwei Regisseuren wie Spielberg und Fellini dasselbe Drehbuch gibt, sehr unterschiedliche Filme erhalten, die wiederum unterschiedlicher Filmmusik bedürften.
Ben Lukas Boysen: Ich hätte gerne Fellinis „Jurassic Park" gesehen!

KEYS: Für „Falling Into Place" hat dich Jon Hopkins an Bord geholt, oder?
Ben Lukas Boysen: Ja, Jon erzählte mir, dass er gerade an einem interessanten Film arbeitet. Er könne aber nicht alles selbst schreiben, weil er gerade auf Tour sei. Es gab schon ein paar Stücke von Jon, an denen ich mich orientieren konnte. Ich habe die zweite Schicht übernommen. Es ist eine große Freude und Ehre, an diesem Projekt beteiligt zu sein.

KEYS: Wie gestaltet sich generell der Ablauf, wenn du an einem Soundtrack arbeitest?
Ben Lukas Boysen: Ich arbeite gern allein. Deshalb mache ich es in der Regel so, dass ich zwei, drei Tage nur schreibe, mich einschließe und mich dann erst wieder mit dem Regisseur oder der Regisseurin zusammensetze, um die Musik zu besprechen. Es gab auch schon Projekte, bei denen der Regisseur zwei Wochen neben mir saß und mir in den Nacken geatmet hat – das ist für mich aber sehr schwierig, weil ich mich dann nicht frei fühle. Ich mag auch das Gefühl nicht, performen zu müssen. Für mich ist es lebensnotwendig, meinem eigenen Rhythmus folgen zu können. Ich möchte alleine entscheiden, wann ich eine Pause mache, um mir einen Kaffee zu kochen.

KEYS: Du willst nicht zu stark limitiert sein …
Ben Lukas Boysen: Ja, wobei ich einige Limitierungen innerhalb der Projekte schon sehr schätze. Man kommt als Filmkomponist immer in eine Welt, über die sich viele andere vorher bereits Gedanken gemacht haben – der Drehbuchautor, der Regisseur, der Kameramann und so weiter. Man stößt also nicht zu einem Filmprojekt und kann einfach sagen: „So, jetzt mache ich mein Ding!" Und das finde ich auch schön. Es gibt eine Intention, aber wie die ausgeführt wird, hängt nicht nur von mir ab.

KEYS: Wenn du sagst, dass du gern alleine arbeitest, bedeutet das, du würdest lieber alleine im Studio sitzen, als dich mit Jon an zwei Synthesizer zu setzen und zu komponieren?
Ben Lukas Boysen: Nein, ich würde mich sogar sehr gerne mit Jon an sehr viele Synthesizer setzen. Grundsätzlich stimmt es aber, dass ich ein Eremit bin. Zu Schulzeiten war ich auch mal in einer Band. Schon damals habe ich aber gespürt, dass das nichts für mich ist – sich auf andere Leute einzustellen. Das klingt jetzt vielleicht ein bisschen unsozial, aber so ist es gar nicht gemeint. Ich merke nur, dass das, was es braucht, um als Band auf der Bühne gemeinsam zu funktionieren, mir nicht gegeben ist. Manchmal entsteht aus Jam-Sessions, an denen ich beteiligt bin, etwas Tolles, aber das ist selten der Fall. Selbst als ich 2016 mit dem wunderbaren Cellisten Sebastian Plano an dem Soundtrack „Everything" gearbeitet habe, ist das komplett remote passiert. Sebastian ist ein Improvisationsgott – und ich bin genau das Gegenteil. Es lief dann so, dass er mir jeweils ein halbstündiges Audiofile mit seinen Improvisationen schickte. Mit diesem Material konnte ich anfangen, was ich wollte. Aus einem Vier-Ton-Motiv konnten so plötzlich drei Songs entstehen.

KEYS: Noch einmal zurück zu Aylin Tezels Film – welche Instrumente hast du für „Falling Into Place" eingesetzt?
Ben Lukas Boysen: Klavier und sehr viel Prophet-10. Der Prophet hat uns oft aus Situationen gerettet, die verfahren schienen – einfach nur dadurch, dass er klingt, wie er klingt. Man möchte sich in den Sound des Prophet-10 reinsetzen. Klar wird hier und da noch dekoriert, aber die meisten Cues sind in der Ausstattung bescheiden, was ich total schön finde. Vermutlich auch, weil ich jetzt ein Jahr lang an der Sky-Action-Serie „The Lazarus Project" gearbeitet habe, wo genau das Gegenteil angezeigt war. Für fast jeden Cue galt die Devise: „Volles Rohr!" Das hat viel Spaß gemacht, aber es ist auch super, jetzt wieder an einem Punkt zu sein, bei dem es heißt: Wir machen so still und wenig, wie möglich ist. Eine musikalische Kneipp-Kur.

KEYS: Ben, vielen Dank für das Gespräch.

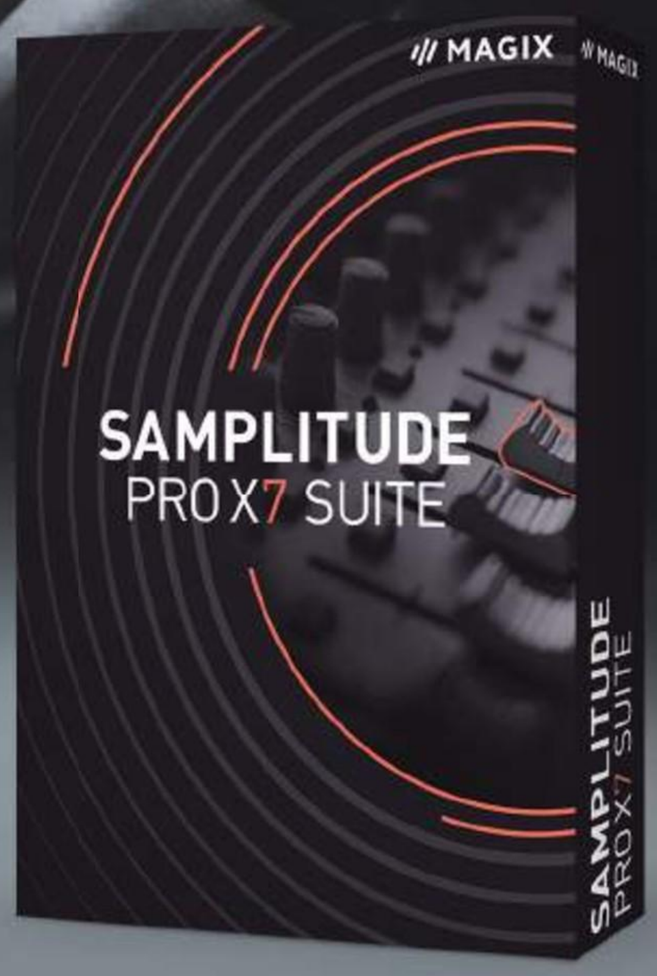
K Florian Friedman

KEYS INFO

ZUR PERSON:
BEN LUKAS BOYSEN

Ben Lukas Boysen ist Komponist, Sounddesigner und Produzent. Unter dem Pseudonym Hecq hat er 11 Alben und zahlreiche Remix- und Produktionsarbeiten veröffentlicht. Ab 2007 erschienen parallel auch erste Veröffentlichungen unter seinem bürgerlichen Namen. Neben eigenen Alben ist Boysen vor allem in den Bereichen Videospiele, Film, Serien und Kunstinstallationen tätig.

MAGIX



THE MASTER OF PRO AUDIO

SAMPLITUDE PRO X7

129 €

SAMPLITUDE PRO X7 SUITE

AB 149 €

www.magix.com/keys

GÜLTIG: 30.01.23 - 19.02.23

Foto: Shutterstock

ELECTRONIC ESSENTIALS

AUDIO-INTERFACES

Für die Aufnahme von Instrumenten, Sprache oder Podcasts ist ein Audio-Interface essenziell. Auch DJs oder Content-Creators, die Livetreams anbieten, sollten nicht auf eine externe Soundkarte verzichten. Wir stellen euch acht Interfaces im Preisbereich bis 400 Euro vor.

Hochwertiger Sound ist unverzichtbar, sei es für Musik, Videospiele, Filme, Podcasts oder Livestreams. Doch oftmals lässt die integrierte Soundkarte im Rechner zu wünschen übrig. Ein externes Audio-Interface bietet die nötige Produktionsqualität. Der Markt ist heiß umkämpft und es ist nicht einfach, den Überblick zu behalten. Hinzu kommt, dass sowohl die Anforderungen der Anwender als auch die Ausstattungsmerkmale der Geräte variieren. Um euch bei der Wahl zu helfen, stellen wir acht ausgewählte Audio-Interfaces aus dem Low-Budget-Segment vor.

Solid State Logic SSL2+

Das britische Unternehmen wird weltweit für hochwertige Verarbeitung geschätzt, so auch beim Desktop-Audio-Interface SSL2+. Doch anstatt hoher Preise, wird mit dem SSL2+ ein preiswertes Marktsegment bedient. Auf der Rückseite befinden sich alle Anschlüsse, sogar die beiden 250-Ohm-Kopfhörerbuchsen mit eigenem Volume-Regler. Es werden zwei symmetrische Klinkenausgänge angeboten, als auch vier mit Cinch-Anbindung. Als Eingang gibt es zwei Mikro- oder Line-Eingänge, die einen hochwertigen Mikrofonvorverstärker mit bis zu 62 dB vorweisen. Am Interface ist außerdem die 4K-Funktion hervorzuheben, mit der sich der 4000er-Konsolensound (vor allem bei Vocals) emulieren lässt.

Preis: 299 EUR

Weitere Infos: *www.solidstatelogic.com*

Zoom AMS-Serie

Mit den Modellen AMS-22, AMS-24 und AMS-44 bietet Zoom drei preiswerte USB-Audio-Interfaces an. Sowohl Solomusiker, die oft nur einen Eingang benötigen, als auch Streamer oder DJs, die mehr Anschlüsse brauchen, sind hier gut aufgehoben. Ein Umschalter ermöglicht den Wechsel zwischen Musik- und Streaming-Modus. Das AMS-24 hat zwei kombinierte Mikrofon- und Line-Eingänge und zwei analoge Audioausgänge. Hinzu kommen Direct Monitoring und Loopback-Möglichkeit für Streamings. Das Topmodell AMS-44 weist jeweils vier In- und Out-Anschlüsse vor. Vorverstärker und Phantomspeisung ist an allen Eingängen der Interfaces vorhanden. Das AMS-24 und AMS-44 sind dank eines Batteriebetriebs auch für mobile Einsätze gewappnet. Es wird jedoch keine Software mitgeliefert.

Preis: 106 EUR (AMS-22), 154 EUR (AMS-24), 213 EUR (AMS-44)

Weitere Infos: *https://zoomcorp.com*

Focusrite Scarlett 4i4 3rd Gen

Das Scarlett 4i4 3rd Gen ist nicht nur ein Audio-Interface, sondern dank mitgelieferter Software sogar ein kleines Komplett-Studio. Auf der Frontseite sind zwei XLR-Eingänge für Mikrofon- und Instrumenten-Signale sowie zwei Klinkenanschlüsse. Mit Klinkenbuchsen sind auch die vier Audioausgänge bestückt. Darüber hinaus gibt es einen Kopfhörerausgang und MIDI-fähig ist das Interface auch. Die Air-Funktion ermöglicht vor allem bei der Vocal-Aufnahme unerwünschte Nahbesprechungen zu dämpfen oder die hohen Frequenzen anzuheben. Ein üppiges Paket an Instrumenten und Effekten – mit EQ, Kompressor und Channelstrips – wird zum Kaufpreis mitgeliefert. Hinzu kommt die DAW Ableton Live Lite und eine kostenfrei dreimonatige Mitgliedschaft beim Sampleanbieter Splice Sounds.

Preis: 279,99 EUR

Weitere Infos: *https://focusrite.com*

Arturia MiniFuse-Serie

Für Schnäppchenjäger und Solo-Musiker, die mit nur einem XLR/TRS-Combo-Eingang auskommen, könnte das MiniFuse 1 von Arturia interessant sein. An den Eingang lassen sich Mikrofone, Line-Signale und Instrumente anschließen. Die Phantomspeisung für Kondensatormikrofone lässt sich hinzuschalten. Werden mehr Eingänge benötigt, empfiehlt sich das MiniFuse 2 oder MiniFuse 4. Zwei symmetrische Line-Ausgänge sind im schwarz und weiß erhältlichen USB-Interface ebenfalls enthalten. Neben dem Lautstärkeregler für die Kopfhörer gibt es zusätzlich einen für das Monitoring. Des Weiteren zeichnet sich das Interface

durch eine hohe Soundauflösung mit bis zu 24 Bit und 192 kHz aus. Als Software gibt es unter anderem die DAW Ableton Live Lite und die Plug-Ins Analog Lab Intro und Guitar Rig LE von Native Instruments dazu.
Preis: 99 EUR (MiniFuse 1); 149 EUR (MiniFuse 2); 219 EUR (MiniFuse 4)
Weitere Infos: *www.arturia.com*

ESI Audio planet 22c

Das planet 22c von ESI Audio, ist das einzige der hier vorgestellten Audio-Interfaces, welches über eine Dante-Schnittstelle verfügt. Es gibt zwei analoge Eingänge und zwei analoge Ausgänge. Vorteil daran ist, dass man über das Dante-Netzwerk mehrere Audiokanäle über weite Distanzen übertragen kann. Die Auflösung liegt bei maximal 96 kHz und 24-bit. Dank der sehr flachen Bauweise bietet sich das planet 22c nicht nur für Home- und Projektstudios an, sondern auch für den Live-Betrieb. Der lineare Frequenzgang ermöglicht sogar den professionellen Einsatz für Audiomessungen. Als maximalen Dynamikumfang nennt der Hersteller 110 dB. Das planet 22c ist auch in Verbindung mit Audiosoftware am Rechner nutzbar.
Preis: 269 EUR
Weitere Infos: *www.esi-audio.de*

Universal Audio Volt 276

Universal Audio bietet mit dem Volt 276 ein robustes Audio-Interface, das besonders großen Wert auf analogen Klangcharakter legt. Aufgrund des Vintage Mic Preamp Mode kann der Klang von einer Röhrenvorverstärkerschaltung profitieren, um ihn analog zu färben. Es gibt zwei Eingänge und zwei Ausgänge mit XLR-Klinken-Combobuchsen, die eine Auflösung mit bis zu 24 Bit und 192 kHz gewährleisten. Die Eingangsverstärkung übernehmen zwei analoge Potis auf dem Frontpanel. An

einen MIDI-Ein- und Ausgang wurde ebenfalls gedacht. Mit der Tonhöhenkorrektur-Software Celemony Melodyne Essential, der DAW Ableton Live Lite dem VirtualDrummer von UJAM und weiteren Tools wird das Komplett-Studio vervollständigt. Das USB-Modell ist sowohl in Home- und Projektstudios für Musikaufnahmen als auch für Streaming einsetzbar.
Preis: 355 EUR
Weitere Infos: *www.uaudio.de*

M-Audio AIR 192|8

Klein und kompakt ist das USB-Audio-Interface AIR 192|8 von M-Audio. Für die Aufnahme stehen sowohl zwei XLR/Klinke-Combi-Eingänge für Mikrofon- oder Line-Signale zur Verfügung, als auch zwei Klinkeneingänge für Instrumente. Dazu kommen, mit Main und Aux, vier Ausgänge auf Cinchbasis. Ein Output für Kopfhörer ist auch dabei. Das Gerät ist mit einem MIDI-Ein- und Ausgang ausgestattet. Besonderen Wert legt der Hersteller auf die hauseigenen, rauscharmen Crystal-Vorverstärker. Die maximale Auflösung von 24 Bit und 192 kHz gewährleistet hochwertige Aufnahmen. Ein umfangreiches Softwarepaket mit Effekt-Plugins, virtuellen Instrumenten, Samples/Loops, sowie der DAW Ableton Live Lite und MPC Beats ist inklusive.
Preis: 239 EUR
Weitere Infos: *www.m-audio.com*

Tascam US-4×4HR

Tascam bietet mit dem US-4×4HR ein USB-Audio-Interface, das vor allem für das heimische Studio vorgesehen ist. Hier kann man sich auf vier Mikrofon- und Line-Eingänge freuen. Zudem gibt es vier Line-Ausgänge und zwei für Kopfhörer. Dank der Ultra-HDDA-Mikrofonvorverstärker wird ein sehr geringes Eingangsrauschen versprochen. Die Pegelregler für Line- und Kopfhörerausgänge sind separat. Für das latenzfreie Eingangsmonitoring kann zwischen Mono und Stereo gewählt werden. Eine MIDI-IN/Out-Schnittstelle ist auch vorhanden. Zu den Software-Beigaben gehören Cubase LE, Cubasis LE3, IK Multimedia SampleTank 4 SE und Antares Auto-Tune Unlimited. Für die Gruppe der Vier-Kanal-Geräte ist das US-4×4HR zudem preiswert.
Preis: 229 EUR
Weitere Infos: *www.tascam.eu*

K Carl-Philipp Schmeller

MUSIC STORE professional

50 YEARS

Hier bestellen!

Unser Hauptladen mit 5 Verkaufsetagen, dahinter Restaurant, Servicewerkstätten, Telesales & Support, Verwaltung und das riesige Versandlager mit ca. 78.000 Artikeln original verpackt & für euch versandbereit! Unsere Verkäufer sind von 9:30 Uhr bis 18:30 Uhr am Telefon, per Chat oder E-Mail für euch da.
Telesales Pro Audio: 0221 8884-1550 · KEY: -1560 · Synth: -1570 oder einfach bestellen unter www.musicstore.de

TOPSELLER!

AKAI Professional MPC Key 61

1.740€

Die MPC Key 61 von Akai Professional verbindet die Power der aktuellen MPC Generation nebst der bewährten Bedienung mit einer angenehm spielbaren 61 Tasten Klaviatur, die Velocity und Aftertouch erzeugt.
SYN0008365-000

Yamaha MODX7+

1.750€

Portabler Synthesizer mit 76 Tasten, Zwei Synthese-Engines AWM2 und FM-X, Touch-Display und Pitchbend- und Modulationsrad.
SYN0008407-000

Modal Electronics Argon8

529€

Achtstimmiger polyphoner Keyboard-Synthesizer mit Wavetable-Klangerzeugung.
SYN0007211-000

NEW!

Korg drumlogue

599€

Drumcomputer, Drum Machine, analog, digital, hybrid, Noise, Pattern, Chain, Reverb, Delay, Shuffle, MIDI, Groovebox. **SYN0008417-000**

TOPSELLER!

Behringer TD-3-MO SR

222€

Analoger 303 Clone mit erweiterter Klangformung
SYN0007953-000

50 YEARS MUSIC STORE MEGA DEAL!

Roland GAIA SH-01

499€

Digitaler Synthesizer mit VA Synthese.
SYN0003702-000

NEW!

Teenage Engineering OP-1 field

1.999€

Digitaler Synthesizer mit Groovebox, UKW Radio, Sampler, bis zu 24 Stunden Akkubetrieb mit über 100 Neuerungen.
SYN0008345-000

TOPSELLER!

Noise Engineering Desmodus Versio Silver

Clock-Modul für Modulare Synthesizer im Eurorack-Format
SYN0007609-000

392€

TOPSELLER!

Behringer Brains

Digitaler Eurorack-Oszillator mit 20 verschiedenen Synthesemodellen, die sich auf je 10 Modelle sowie Drums und Effekte verteilen. **SYN0007927-000**

129€

TOPSELLER!

Arturia KeyStep Pro Black Edition

449€

Leicht zu bedienender 4 Track Sequenzer inklusive Klaviatur mit Focus auf live spielen und produzieren.
SYN0007368-001

Behringer Crave

222€

Analoger Desktop Synthesizer, Rechteck / Sägezahn, ADS Hüllkurve, Patchfeld mit 32 Ein- und Ausgängen
SYN0007217-000

TOPSELLER!

Critter & Guitari EYESY

429€

EYESY ist ein spezialisiertes Tool, das aus eingehendem Audiomaterial spannende Visuals generiert. **SYN0007930-000**

50 YEARS MUSIC STORE MEGA DEAL!

FAME AUDIO

DIE BRANDNEUE FAME AUDIO ORBITAL SERIE

Ein tiefer, trockener Bass trifft auf klare, fein abgestimmte Höhen und ehrliche Mitten für einen definierten Grundtonbereich, zuverlässige Signaltrennung und ein natürliches, verzerrungsarmes Klangbild. In welchem Genre Sie unterwegs sind, spielt keine Rolle - die neue Fame Audio Orbital-Serie setzt neue Maßstäbe in ihrer Preisklasse hinsichtlich Impulstreue, Linearität und Stereoauflösung, damit Sie sich auf Ihre Ergebnisse verlassen können.

Orbital 208S 8“ REC0015645-000 **199€**

Orbital 207S 6,5“ REC0015644-000 **159€**

Orbital 205S 5,25“ REC0015643-000 **129€**

Wersi SONIC OAX1 BK

Die OAX-Technologie ist jetzt auch als einmanualiges Keyboard erhältlich. Das WERSI SONIC OAX1 bietet Ihnen alle Möglichkeiten des OAX-System und dass in einem kompakten Gehäuse und zu einem Superpreis! Das ABACUS KS1 war weltweit das erste Keyboard, das einen kompletten Windows-PC beinhaltete und hat damit Maßstäbe gesetzt. Das OAX1 führt den Weg weiter und zeigt sich als modernes und innovatives Keyboard. Das aktuelle Betriebssystem Windows 10, der schnelle Prozessor, die intuitive Bedienung und die Gewissheit für die Zukunft gerüstet zu sein. Über die hochwertige Tastatur mit 76-Tasten können Sie bis zu 16 Klangfarben auf der Tastatur verteilen. Über eine ausgereifte Dynamik und Aftertouch verleihen Sie den Klangfarben den letzten Schliff.

KEY0004570-000

7.990€

TOPSELLER!

Fame DP-4000 PE

Tolles Einsteiger Digitalpiano Set mit Hammermechanik und gewichteter Tastatur. Arranger, 50 Sounds, USB und Bluetooth. In schwarz Hochglanz, inklusive Ständer und Pedal.

EPI0000906-000

333€

50 YEARS MUSIC STORE MEGA DEAL!

TOPSELLER!

Fame SP-15

Stage Piano mit einer gewichteten 88 Tasten Hammermechanik-Klaviatur und einem kraftvollen Lautsprechersystem.

KEY0005509-000

299€

TOPSELLER!

Yamaha P-45 B

Portables Stage Piano, Graded Hammer Standard Tastatur, 88 Tasten, 10 Klangfarben, 64-stimmige Polyphonie, Dual-Modul

KEY0004287-000

425€

TOPSELLER!

VOX Continental 73 BK

Stage Piano für Studio- und Bühnenmusiker mit 6 verschiedenen Klangerzeugungen und angenehm spielbarer Waterfall-Tastatur.

KEY0005543-000

1.299€

TOPSELLER!

Fame DP-88

Günstiges Stage Piano mit 88 anschlagdynamischen Tasten und integrierten Stereo-Lautsprechersystem. **KEY0005342-000**

188€

TOPSELLER!

Roland FP-10 BK

Digitalpiano für Einsteiger, PHA-4 Tastatur, 88 Tasten, gewichtete Tastatur, Super NATURAL Sound, Kopfhöreranschluss

KEY0004982-000

399€

TOPSELLER!

Kawai ES-920 W

RH-III Tastatur mit 88 Tasten, PHI Klangerzeugung mit 36 Sounds, Lautsprechern, Kopfhöreranschluß, Audio-Aufnahme, USB .

KEY0005298-000

1.579€

Änderungen und Druckfehler vorbehalten!

Telesales **Pro Audio**: -1550 · **Synth**: -1570 · **KEY**: -1560

Tagesaktuelle Preise auf musicstore.de

FREEWARE

PROFI-TOOLS FÜR LAU

Jede Woche erscheinen neue freie Plug-ins auf dem Markt, die die alltägliche Arbeit im Studio beschleunigen oder vereinfachen sollen. Doch welche Tools lohnen sich wirklich? Wir haben für euch einige herausgesucht.

Auch diesen Monat gibt es eine Fülle an Sounds, virtuellen Instrumenten und Effekten zu entdecken, die allesamt kostenlos sind. Darunter der subtraktive Synthesizer kHs ONE von Kilohearts oder auch der Sequenzer-Synthesizer Quentin, der nicht nur durch seinen erstklassigen Arpeggiator für Furore sorgt. Für alle Beatbastler haben wir den RF-Pads von Ronan Fed herausgepickt. Mit Cinesamples lassen sich auch cineastische Samples herauskitzeln. Liebhaber des Future-Rave- und EDM-Sounds können sich über ein gut gefülltes Samplepaket von Incognet Sound freuen. Mit diesen und weiteren spannenden Tools wünschen wir viel Vergnügen.

Fanan Team Quentin

Fanan Team hat mit Quentin einen hybriden Synthesizer entwickelt, der auf polyrhythmische Sequenzen spezialisiert ist. Es gibt drei unabhängig voneinander arbeitende Oszillatoren mit zwei gemorphten Wavetables plus einen Pad Osc. Mit Spread wird der Sound verbreitert (Unison) und eine analoge Dirt-Engine verhilft zu mehr Rauheit und Verzerrung. Des Weiteren sind elf Filtertypen, ein Equalizer pro Wavetable und eine Modulationshüllkurve vorhanden. Mit dem Trance-Gate können Verlauf und Anzahl der Steps gesteuert werden, um Sounds rhythmisch zu zerhacken. Wirklich außergewöhnlich sind nicht nur der motorisierte, synchronisierbare LFO (MLFO), sondern auch der Arpeggiator, der auf 999 eingebaute Arpeggios zurückgreifen kann. Durch den Arp werden gespielte Akkorde erkannt und die MIDI-Noten der Arpeggios entsprechend auf die gedrückten Tasten verteilt. Quentin ist unter Windows lauffähig im VST-Format.

Weitere Infos: *www.fananteampro.com*

Linda Audio Sonicrusher

Sonicrusher ist ein Kompressor-Plug-in von Linda Audio, das sich vorzüglich zur Bearbeitung von Drums eignet. Zu seinen Stärken zählt der Pegeldetector-Modus, der wahlweise für eine schnelle und harte Transientenformung (Modern) oder für sanftere Kompressionen sorgt (Vintage). Sonicrusher hat zudem ein sidechain-fähiges Low- und Highpass-Filter an Bord. An eine Clipper-Einheit, in der sich der Threshold und das Dry/Wet-Verhältnis steuern lassen, wurde auch gedacht. Hinter der Crush-Funktion verbirgt sich ein Bandpass- oder Hi-Pass-Filter mit Overdrive. Zur automatischen Pegelkompensation gibt es den Auto-Gain. Das optisch ansprechend gestaltete Plug-in ist nur im VST-Format unter Windows einsetzbar.

Weitere Infos:
https://lindaaudio.blogspot.com

audiosingularity neurontube:debut

Die Entwickler von audiosingularity haben mit neurontube:debut einen Gitarrenverstärker nachgebaut, der fünf verschiedene Einheiten verbindet. Das Angebot reicht vom heftigen Dröhnen eines amerikanischen High-Gain-Amps bis zu cleanem britischen Sound. Insgesamt gibt es die Stompboxen Compressor, Burn, Chorus, Time Machine und The Room. Hinter Burn versteckt sich ein centaur-ähnlicher Verzerrer/Fuzzsound. Der Chorus verkörpert eine Vintage-Modulation, die sich gut für Akkorde anbietet. Time Machine emuliert ein analoges Delay, und hinter The Room verbirgt sich ein Studio-Raumhall-Pedal. In der Cab-Section gibt es den 1 x 12 HH Invader Laney TF300 Combo, 4 x 12 Vintage 30 Marshall 1960 Lead A und 4 x 12 Vintage 30 Modern American Cabs. Das unter macOS und Linux einsetzbare neurontube:debut unterstützt die Formate VST und AU.

Weitere Infos: *https://audiosingularity.com*

Ronan Fed RF-Pads

Hinter RF-Pads steckt ein virtuelles Drumpad von Ronan Fed, das mit 16 Pads ausgestattet ist und zu perkussiven Rhythmen einlädt. Das Plug-in arbeitet als Drum-Rompler und beinhaltet bereits zwölf vorinstallierte Drum-Kits. Selbstverständlich können aber auch eigene Samples auf die Pads im Wav-Format geladen werden. Bei jedem der Pads kann das Sample auf einen der 16 Ausgangs-Kanäle geroutet werden. An jedem der Pads besteht die Möglichkeit, Tuning, Lautstärke, Sättigung, Hüllkurve und Filtereigenschaften zu bearbeiten, Eine kleine, aber feine Effektsektion mit Reverb, Filter (Tiefpass/Hochpass) und Kompression ist mit an Bord. RF-Pads ist im VST-Format nur unter Windows einsetzbar.

Weitere Infos: *https://ronanfed.rf.gd*

Incognet Samples Big Free 2022 Pack

Auf der Suche nach angesagten frischen Samples? Incognet Samples hat mit dem Big Free 2022 Pack ein 800 MB großes Samplepack geschnürt, das mit Presets, OneShot-Samples und Loops gefüllt ist. Stilistisch orientiert sich der Hersteller am derzeit gehypten Future-Rave-Sound sowie an EDM, Tech House und Tribal House.

Die 15 Construction-Kits kommen vor allem Produzenten-Neulingen zugute, die nach einer Vorlage für clublastige Tracks suchen und diese individuell ausbauen möchten. Die Construction-Kits setzen sich aus Stems mit Leads, Bässen, Drums und Effekten zusammen. Die 32 Presets sind für den Software-Synthesizer Serum fertiggestellt. Die Audio-Files liegen in 24 Bit und im WAV-Format vor.

Weitere Infos: *https://incognetsamples.com*

Agus Hardiman Monster Keyz 2

Um einen mehrstimmigen Keyboard-Sound aus verschiedenen Instrumenten übereinander zu schichten, bietet sich das neue Plug-in Monster Keyz 2 von Agus Hardiman an. Zur Auswahl stehen

>> Die Engine des kHs ONE besteht aus zwei Hauptoszillatoren und einem Suboszillator. <<

die sechs Voice-Kategorien Keys, Choir, Pad, Brass, Pluck und SFX. In jeder der Kategorien kann zwischen fünf Voices für insgesamt 30 Root-Sounds umgeschaltet werden. Über eine Milliarde verschiedene Kombinationen lassen sich so generieren. Ein Master-Delay und der Master-Reverb sind als Effekte mit von der Partie. Monster Keyz 2 ist mit den Formaten VST und AU kompatibel.
Weitere Infos: *https://agushardiman.tv*

Soundtrack Loops Free 2022-23 Sampler

Einen bunten Querschnitt aus mehreren Samplepacks liefert der Free 2022-23 Sampler von Soundtrack Loops. Im Paket sind 77 kostenlose Loops und Samples, die aus zehn kommerziellen Soundpacks des Herstellers entnommen wurden. Es handelt sich um eine Kombination aus Melodic, Glitch, Techno, Trap, House, Vocal und Ambient. Die Tonart- und Tempoinformationen sind in den Dateinamen enthalten. Unter den Samples gibt es gespenstisch-mystische Pads und Texturen und auch Beats, die teils melancholisch, teils experimentell und glitchig klingen. Tipp: Wer mit den Sounds dieses Packs etwas zaubert und dies dem Hersteller zusendet, bekommt eventuell noch ein Präsent.
Weitere Infos: *https://soundtrackloops.com*

Kilohearts kHs ONE

Bis vor kurzem war der subtraktive Synthesizer kHs ONE von Kilohearts noch

kostenpflichtig, doch nun gibt es den analog klingenden Klangerzeuger gratis. Die Engine besteht aus zwei Hauptoszillatoren und einem Suboszillator. Dazu kommen zwei Filter, drei Hüllkurven, zwei LFOs und eine Modulationsmatrix. Bezüglich der Effekte wurde das Plug-in mit einem Delay und Chorus bestückt. Der Benutzeroberfläche ist gut strukturiert und anfängerfreundlich. Saftig fette Bässe und Leads sowie schöne Pads stehen im Fokus der Preset-Auswahl. Hier und da gibt es auch mal minimalistischere Sounds oder Orgel- und Pianoklänge zu entdecken. Undo- und Redo-Funktionen sind für Soundschrauber ebenfalls vorhanden. kHs ONE ist ein erstklassiger Synthesizer im VST2-, AAX- und AU-Format, der in keinem Studio fehlen sollte.
Weitere Infos: *https://kilohearts.com*

Cinesamples

Cinesamples spendiert die Instrumente Tongue Drum, Twisted Psaltry, Accent Pianos, Toy Xylo und Kalimba. Tongue Drum basiert auf einer eisernen Zungentrommel, die auf eine pentatonische Skala gestimmt ist. Durch chromatische Neuordnung lässt sich das Drum-Instrument aber in jeder Tonart verwenden. Twisted Psaltry sorgt für kreischenden, haarsträubenden, metallischen Sound, der in Horror- und SciFi-Scores passt. Die Accent Pianos eignen sich perfekt für Akzentuierungen, perkussive Melodien und die Verdopplung von rhythmischen Patterns – ebenfalls ideal für Filmmusik. Toy Xylo und Kalimba sind vor allem für spielerische Melodien gut geeignet. Zur Nutzung ist der kostenlose Kontakt-Player erforderlich.
Weitere Infos: *https://cinesamples.com*

Patent Sounds Scratchpad

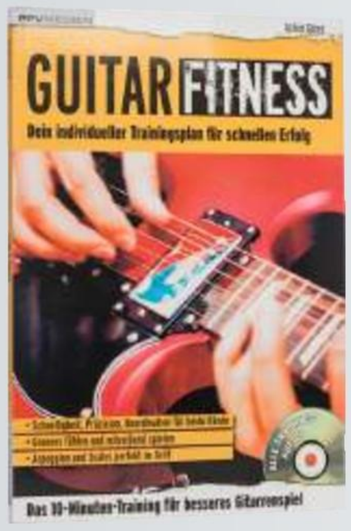
Ein Experte für Lo-Fi Synth-Sounds ist das Plug-In Scratchpad von Patent Sounds. Der Synthesizer verfügt über 12 Instrumenten-Presets mit Samples, die aufgeteilt sind in Keys, Bells, Basses und Lead-Sounds. Für Hip-Hop und dessen Subgenres sind die Sounds passend. Mithilfe von Noise-Generatoren lässt sich ein Retro-Charakter herausarbeiten, so können zum Beispiel Vinyl-, Tape- oder Regengeräusche für besondere Texturen hinzuaddiert werden. Die Lofiness-Sektion verstärkt das Retro-Feeling durch Effekte wie Chorus, Distortion und Wow/Flutter, die das Signal (virtuell) altern lassen. Scratchpad ist lauffähig im AAX-, VST- und AU-Format.
Weitere Infos: *www.dixonbeats.com*

Carl-Philipp Schmeller

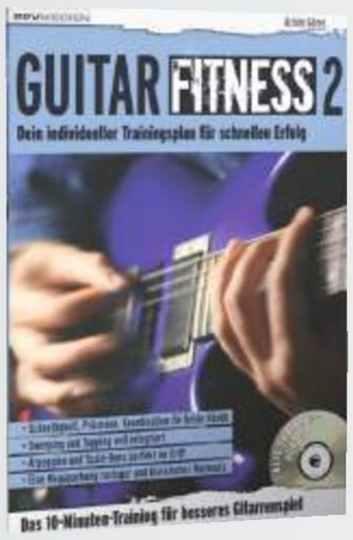
KEYS INFO

Über diesen QR-Code könnt ihr euch eine Auswahl der vorgestellten Freeware herunterladen – oder ihr nutzt die Download-Option unter: www.keys.de/downloads

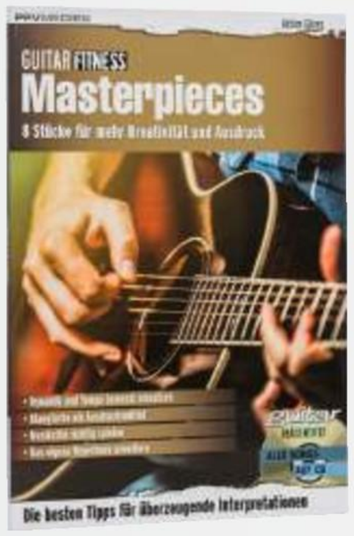
PPVMEDIEN

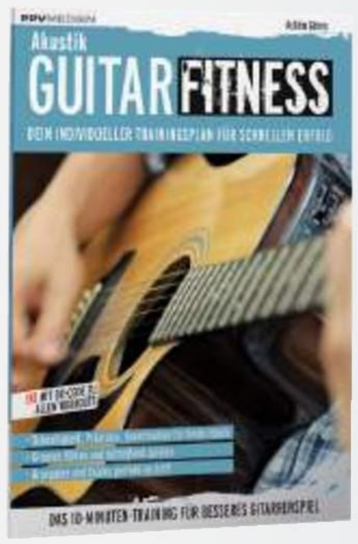


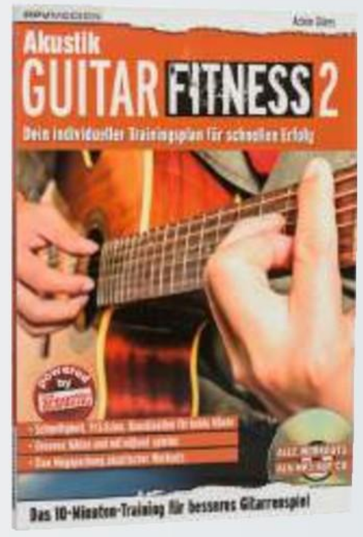
ISBN 978-3-937841-87-8

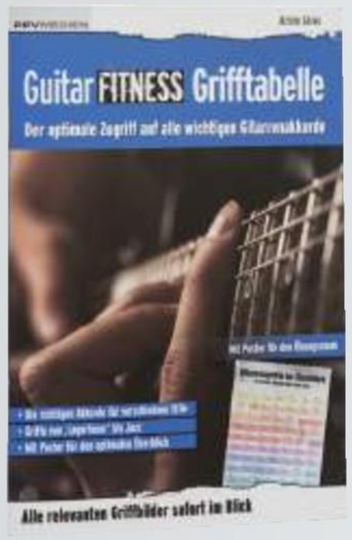


ISBN 978-3-941531-64-2

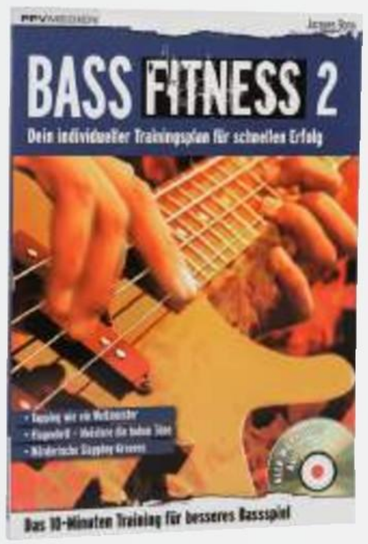


ISBN 978-3-95512-077-1

ISBN 978-3-941531-74-1

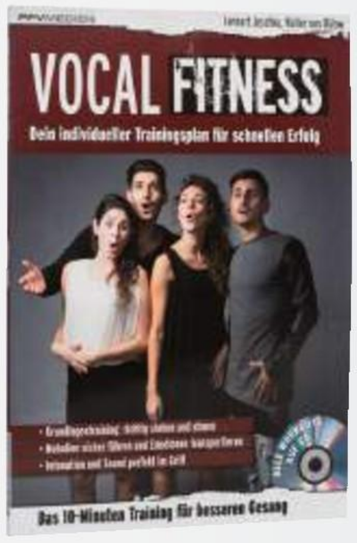


ISBN 978-3-941531-77-2

ISBN 978-3-95512-019-1

ISBN 978-3-941531-33-8



ISBN 978-3-941531-65-9



ISBN 978-3-941531-28-4

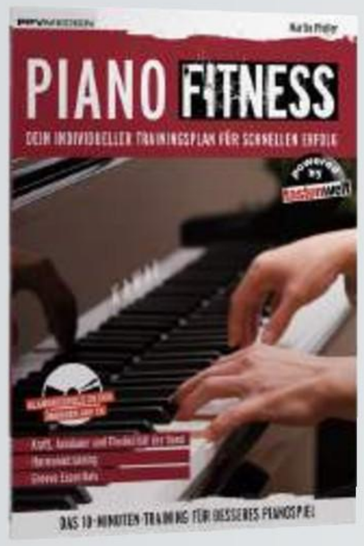
ISBN 978-3-95512-096-2

FITNESS REIHE

Die Fitnessreihe

ab 12,95 EUR

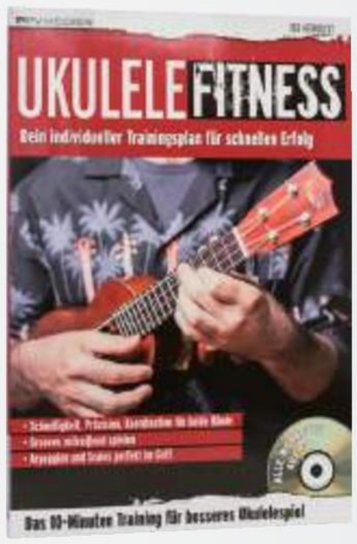
Mit nur 10 Minuten täglich dein Spiel entscheidend verbessern



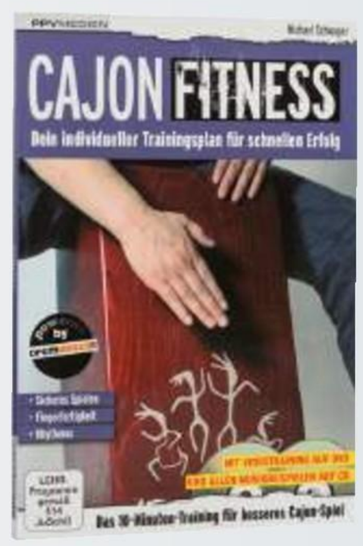
ISBN 978-3-941531-75-8

ISBN 978-3-941531-90-1

ISBN 978-3-95512-004-7



ISBN 978-3-95512-095-5



ISBN 978-3-941531-85-7

DVD

ISBN 978-3-941531-88-8

DVD

ISBN 978-3-95512-015-3

DVD

ISBN 978-3-941531-34-5

DVD

ISBN 978-3-941531-66-6

DVD

ISBN 978-3-941531-96-3

DVD

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

TEST

OBERHEIM

OB-X8

Der neue Oberheim OB-X8 ist ein echtes Mutterschiff in Sachen analoge Klangsynthese. Das von vielen lang erwartete Instrument vereint die Konzepte mehrerer Vorgänger in sich. Unser Autor Bernd Kistenmacher war begeistert von diesem neuen Synthesizer.

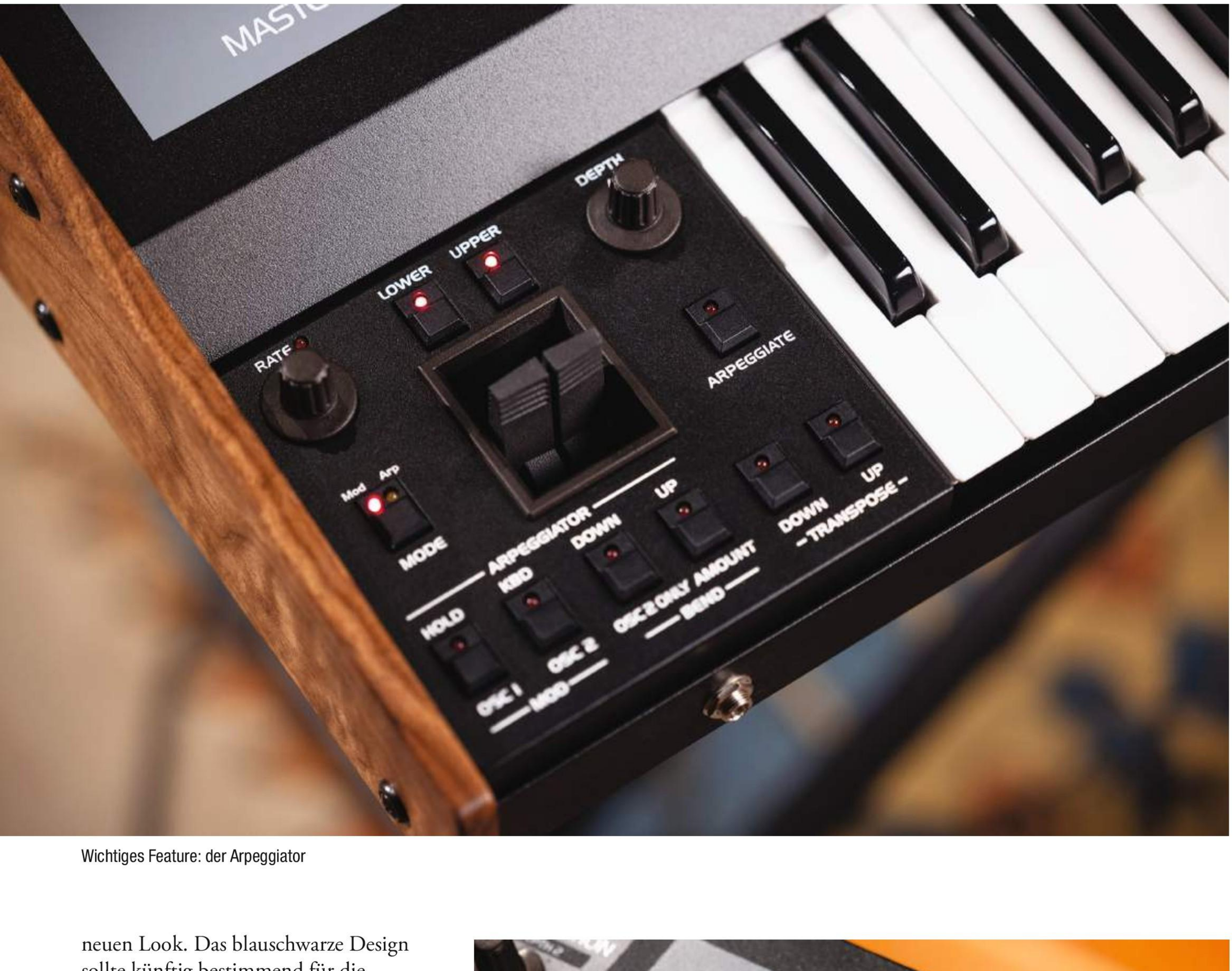
Es musste ein beinahe ganzes Leben mit rechtlichen Höhen und Tiefen vergehen, bevor sich zwei der klügsten Köpfe der Synthesizerbranche zusammentaten, um den vielleicht besten Analog-Synthesizer zu bauen, den man erwerben kann. Die Rede ist vom Oberheim-OB-X8-Synthesizer. Was sich Dave Smith und Tom Oberheim nebst ihrer Teams ersonnen haben, ist mehr als nur ein Replikat längst vergangener Kreationen aus dem Golden-Age analoger Synthesizer. Wie auch schon der Prophet-10 Rev4 von Sequential so ist gerade der Oberheim OB-X8 eine Neuschöpfung, eine Rekreation auf der Höhe der Zeit und für mich abermals eine moderne Ikone. Dave Smith durfte den Erfolg dieser fantastischen Zusammenarbeit zweier alter Hasen, die wie kaum andere Entwickler das Business kennen, nicht mehr erleben.

Er verstarb im Sommer 2022 kurz nach der Veröffentlichung des OB-X8. Und was macht Tom Oberheim? Er übergibt uns nun diesen Synthesizer mit einem lakonischen „Go make some music". Machen wir, Tom. Hier und jetzt.

Wirklich nur ein Synthesizer?

Wie fasst man verschiedene Instrumente in eines zusammen? Gerade, wenn diese auch noch aus unterschiedlichen Zeiten stammen und sich unterschiedlicher Technik bedienen. So oder so ähnlich könnte die Frage gelautet haben, die sich Co-Designer Marcus Ryle und sein Team gestellt haben, als es darum ging, die Charakteristika eines OB-X, eines OB-SX, eines OB-Xa und eines OB-8 in nur einem Instrument, dem OB-X8, zu vereinen. Man sucht nach Gemeinsamkeiten, aber auch nach Unterschieden.
Allen hier genannten Synthesizern gemein ist, dass ihre Klänge gemäß der subtraktiven Klangsynthese erzeugt und verarbeitet worden sind, also VCO – VCF – VCA, nebst Modulatoren, die an verschiedenen Stellen in das Klangmaterial eingreifen. Insofern hätte man im OB-X8 keine neuen oder komplexeren Wege beschreiten müssen. Unterschiede bei den genannten Synthesizern gab es aber dennoch. Hierzu ein kleiner Überblick:
Der Oberheim OB-X war das erste Instrument und somit Namensgeber dieser historischen Synthesizer-Reihe. Er wurde 1978 entwickelt und ein Jahr später veröffentlicht. Erfahrungen hatte man bereits mit dem 1976 erschienen speicherbaren OB-1-Solo-Synthesizer gemacht, der über eine ähnliche, diskret aufgebaute Architektur verfügte. Den OB-X konnte man nun 4-, 6- oder 8-stimmig kaufen, wobei für jede Stimme sogenannte „Voice-Cards" verbaut worden sind. Eine Idee, die man schon aus den zuvor erschienenen SEM-Modulen übernommen hatte. Der Aufbau einer Voice-Card war diskret und stellte zwei VCO (SAW und PULSE), einen LFO, ein 12 –dB-Lowpass-Filter und zwei ADSR für VCF und VCA bereit. Die Oszillatoren konnten kreuzmoduliert und synchronisiert werden. Die Sounds ließen sich intern in einem von 32 Speicherplätzen ablegen. Ein Feature, das damals ziemlich sensationell gewesen ist. Zudem verfügte der OB-X über polyphones Portamento, Sample&Hold, ein 5-oktaviges Keyboard (61 Tasten) und CV/Gate-Eingänge. Als Gegenentwurf zu dem damals bereits genutzten Modulationsrädern verbaute Oberheim sogenannte Lever, wobei das Pitch- und das Modulations-Paddle – anders als bei Moog und Sequential – vertauscht und in der Polarität umgekehrt wurden. Quasi als Gegenentwurf zu den Mitbewerbern.
Mit dem OB-SX erschien von 1980 bis 1983 ein abgespeckter und kompakter Nachfolger des OB-X. Dieses Instrument hatte ein schmales User-Interface oberhalb der 4-oktavigen Tastatur, auf dem nur die notwendigsten Bedienelemente untergebracht waren. Später gab es Versionen mit 24, 48 oder 56 Speicherplätzen und anderem Look. Die Klangarchitektur des OB-SX war identisch mit der des OB-X. Allerdings setzte man hier andere, bereits im OB-Xa Synthesizer verwendete, 2-Voice-PCBs ein. Dabei handelte es sich um Voice-Cards mit jeweils zwei Stimmen. Als Filter kam abermals ein 2-Pol-Lowpass-Filter (state-variable) mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. zum Einsatz, wie es auch schon in den SEM-Modulen verwendet wurde. Durch das reduzierte User-Interface war der OB-SX weniger sounddesign-freundlich und performance-orientierter. Deshalb gab es zum Beispiel auch keine Möglichkeit, die Filter-Resonanz zu regeln.
Allen damaligen Synthesizern war eines gemein: ihre Temperaturinstabilität. Dies lag in der damals verwendeten Technik begründet. So war der Autotune-Taster damals eine segensreiche Dreingabe. Ein Druck holte alle Oszillatoren wieder zurück, wohin sie auch gedriftet waren.
Eine Besonderheit des OB-SX war ein 37-poliger Anschluss auf der Rückseite. An ihn konnte der polyphone DSX-Sequenzer zum Aufbau des „Oberheim Systems" gehängt werden. Die Produktionsumgebungen wurden kompakter und das schon vor der Einführung von MIDI und Music-Workstations.
Der OB-Xa Synthesizer löste 1980 den OB-X ab und präsentierte sich in einem

>> Die Sounds ließen sich intern in einem von 32 Speicherplätzen ablegen. Ein Feature, das damals sensationell war. <<



Wichtiges Feature: der Arpeggiator

neuen Look. Das blauschwarze Design sollte künftig bestimmend für die Produktlinie sein. Doch auch technisch hatte sich etwas getan. Zum einen verfügte der OB-Xa nun über die Möglichkeit, das Keyboard zu splitten und zwei unterschiedliche Sounds gleichzeitig zu spielen (was bei der achtstimmigen Version deutlich mehr Spaß brachte). Alternativ konnte man zwei Sounds übereinanderlegen. Dadurch ergaben sich klanglich nun völlig neue Möglichkeiten. Layer- und Splitsounds konnten in eigenen Speichern abgelegt werden. Durch Einsatz von CEM3320-Curtis-Chips, die bereits im OB-SX zum Einsatz gekommen waren, verfügte der OB-Xa über zwei resonanzfähige Lowpass-Filter mit 12 oder 24 dB/Oktave Flankensteilheit. Für VCF und VCA gab es jeweils einen ADSR sowie einen LFO für die

Oszillator-Sektion des Oberheim OB-X8

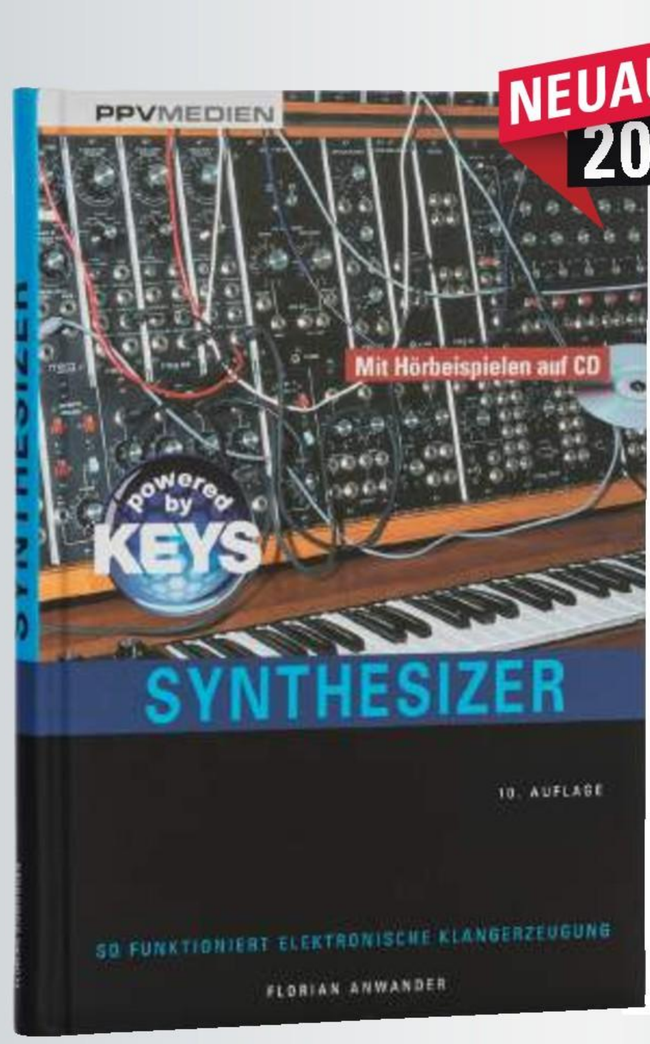
Modulationen, einen separaten Performance-LFO und ein Chord-Memory zur Erweiterung der spielerischen Optionen. Zum Ablegen der Sounds waren 120 Speicherplätze vorhanden und zur Integration in das „Oberheim System“ verfügte das Gerät auch über einen entsprechenden Anschluss. Bedenkt man, wie wenige Modulationsmöglichkeiten diese Synthesizer im Vergleich zu heutigen Synthesizern hatten, beeindruckt es umso mehr, über welche klangliche Ausdruckskraft sie verfügten. Gerade darin liegt ihr großer Kultfaktor begründet. Beendet wurde die Serie polyphoner Saurier 1983 mit dem OB-8-Synthesizer – nun ausschließlich achtstimmig –, der über ähnliche Features verfügte wie der OB-Xa und als modernere Version des OB-Xa angesehen werden kann. Neben den 120 Standard-Speicherplätzen verfügte der OB-8 nun über jeweils 12 eigene Speicherplätze für Split- und Layersounds und erstmals über einen einfachen Arpeggiator. Spätere Versionen des OB-8 bekamen die neue MIDI-Schnittstelle verpasst. Zusätzlich zu all den Neuerungen wurde dem Synthesizer eine „Page 2“ hinzugefügt, also ein umschaltbares Untermenü, über das man zusätzlich auf weitere Funktionen zugreifen und noch komplexere Klänge schaffen konnte. So stehen sie nun nebeneinander. Vier mächtige Synthesizer und ihre Derivate, die in einem eigentlich kurzen Zeitraum von sechs Jahren das Licht der Welt erblickt haben. Alle der genannten Synthesizer waren Klangikonen, mit denen Pop-Musikgeschichte geschrieben worden ist. Das also ist das Erbe, das es zu bewältigen galt. Kann man daraus etwas Neues schaffen? Etwas, das mehr ist als nur die Summe seiner Bestandteile? Ist es etwa möglich, dass man sich seinen eigenen OB-X-Synthesizer zusammenstellen kann?

All das und noch viel mehr!

Ich hatte eine kleine Vorstellung dessen, was mich mit dem nagelneuen Oberheim OB-X8 Synthesizer erwarten würde. Gesehen und gehört hatte ich ihn schon im Mai auf der Superbooth 2022, als mir Oberheim-Mann Gerry Bassermann freundlicherweise eine Demonstration für meinen YouTube-Kanal gab. Wieviel wirklich in diesem Instrument steckt, ahnte ich aber nicht. Nun steht der OB-X8 also in meinem Studio und ich muss sagen, dass ich sehr beeindruckt bin. Die Anmutung, die Optik und Haptik, das ganze Instrument ist über jeden Zweifel erhaben. Optisch hat man sich nach dem Look des OB-X gerichtet, was man als Verneigung vor dem Wegbereiter dieser außerordentlichen Synthesizer-Serie verstehen darf. Das betrifft auch die für diese Synthesizer typischen Regler und Taster. Man denkt sofort, dass man gerade ein Instrument ausgepackt hat, dass irgendwo vierzig Jahre in einer Ecke geschlummert haben könnte. Der OB-X8 wirkt aber auch wie ein moderner Bolide, der es locker mit den Konkurrenten aufnehmen kann. Die Anschlüsse versprechen zunächst keine Überraschungen. Drei Audio-Ausgänge (Left, Mono, Right), MIDI auf Höhe der Zeit mit einem USB-Anschluss oder dem MIDI-Triple sowie Kontrolleingänge für Sustain, Volume, Filter und Arp. Letzterer ist für die Synchronisation des internen Arpeggiators mit einem externen Clock-Signal gedacht, hat aber eine weitere Aufgabe: Wer noch einen OB-Xa besitzt, erinnert sich vielleicht an die Option, Presets per Kassetten-Interface in den Synthesizer zu laden. Diese Möglichkeit besteht auch beim OB-X8. Wer also noch alte Sounds hat, kann versuchen diese in den OB-X8 zu laden. Im Page-2-Menü, auf das ich noch eingehe, findet man die entsprechende Option unter „Load frm Cassette“. Power On und der OB-X8 erwacht zu seinem elektronischen Leben. Obwohl ich dringend zum Studium der Bedienungsanleitung rate, wird diese natürlich zunächst beiseitegelegt, um die Presets zu checken. Was für ein Klang! Dem OB-X8 wurden alle Factory-Sounds der OB-Familie mitgegeben. Pop-History zum

PPVMEDIEN

So funktioniert elektronische Klangerzeugung



ISBN 978-3-941531-70-3
29,00 EUR

In diesem Buch gibt der Autor einen leicht verständlichen Überblick über die Parameter, die einen Synthesizersound erzeugen. Ausgestattet mit diesem Know-how gelingt es dem Leser schnell und gezielt Presetsounds anzupassen und eigene Klänge zu entwickeln.
10. Auflage 2021

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de
+49 8131 565530
bestellung@ppvmedien.de
#

>> Das 61-Tasten-Fatar-Keyboard des OB-X8 ist anschlagdynamisch und hat Aftertouch. <<

Greifen nah. Später werden wir lernen, dass man alle Sounds auch dem Design der Original-Synthesizer entsprechend editieren kann. Dazu hat der OB-X8 alles an Bord, was gebraucht wird.

Die geheimnisvolle zweite Seite

Wer einen OB-8 besitzt, hat sicherlich eine Besonderheit schätzen gelernt, die den anderen Familien-Mitgliedern gefehlt hat: Der „Page 2"-Taster. Mit ihm erlangte man Zugriff auf eine zweite Menüebene innerhalb des Synthesizers, sprich: man bekam Zugriff auf weitere Parameter, mit denen man noch mehr aus seinem OB-8 herausholen konnte. Auch der OB-X8 hat diese Funktion. War der „Page 2"-Taster im OB-8 in der Master-Sektion zu finden, gibt es diesen nun in der Programmer-Sektion nebst einem OLED-Display, also dort, wo auch Global-Settings und Preset-Verwaltung abgehandelt werden. Hier erlangt man nun Zugriff auf die zusätzlichen Parameter des Originals, nebst ein paar neuer Parameter. Die Liste ist also länger geworden und umfasst unter anderem: Osc Level, Pulse Width, Voice Detune Range, Unisono-Voices, Filtertyp, Envelope Type.
Üblicherweise wühle ich bei einem Test nicht zuerst in Sub-Menüs herum und stelle diese in den Vordergrund. Bei diesem Synthesizer ergibt es aber Sinn, diese zu verinnerlichen, weil hier die eigentliche Party abgeht. Mit den Möglichkeiten der Page 2 holt man noch wesentlich mehr aus dem OB-X8 heraus, als man ohnehin schon mit den Panel-Parametern erreichen kann. Selbst geringfügige Manipulationen können zu drastischen Veränderungen im Sounddesign führen. Auch aus dem recht einfachen Arpeggiator holt man mehr mittels der Page 2. Ausführlichere Erklärungen stehen zu allen Parametern im Manual. Die Bedienungsanleitung ist nicht dein Feind!

Das große Ganze

Das Panel erinnert eindeutig an den OB-X. Vom Look des OB-Xa/OB-8 hat man sich verabschiedet. Das bedeutet auch, dass die einzelnen Sektionen zur besseren Orientierung optisch in typischem Grau auf schwarzem Untergrund segmentiert worden sind. Überhaupt ist der OB-X8 in bester Manier „retro".
Das Gehäuse ist aus Stahlblech gefertigt und wird rechts und links jeweils von zwei Holzseiten aus Walnuss abgeschlossen.
Die Regler haben einen angenehmen Widerstand und wirken sehr stabil. Selbst die Taster erscheinen mir nicht so klapprig wie bei den alten Modellen. Das ganze Instrument ist ein Statement für Qualität und Liebe zum Detail. Da wirkt nichts billig. Die Stromversorgung erfolgt intern und der zentral positionierte OLED-Display, ist trotz seiner geringen Größe sehr gut lesbar und wirkt ebenfalls nicht schäbig. Das 61-Tasten-Fatar-Keyboard ist anschlagdynamisch und hat Aftertouch.
In der Modulations- und Performance-Sektion trifft man die berühmten Lever wieder, die einst als Antwort auf Sequentials Modulationsräder galten. Sie sind zunächst auch identisch funktional, was in der bereits erwähnten Page 2 aber geändert werden kann. Das gilt auch für den Arpeggiator und den Modulations-LFO, die beide hier untergebracht worden sind.

Master-Sektion

Auf dem Panel ganz links befindet sich die Master-Sektion. Hier stellt man das Master-Volume- und das Master-Tune ein. Mit dem Chord-Taster aktiviert man das Chord-Memory, und sofern man den OB-X8 im Split- oder Double-Mode spielt, kann man hier auch das Volume und Pan für beide Layer einstellen. Für gehaltene Noten gibt es den Hold-Taster (auch in Kombination mit dem Chord-Memory). Der Autotune-Taster (jetzt Tune) wurde ebenfalls nicht vergessen. Nach dem Einschalten des Synthesizers sollte man diesen einmal kalibrieren. Während ich den OB-X8 spielte, war er absolut stimmstabil.

Control-Sektion

Egal, ob im Unison-Mode oder bei polyphonem Spiel: Mit dem Portamento-Regler kann man den Grad des Portamentos einstellen, der auf alle gespielten Noten wirkt. In der Page 2 finden sich weitere Modi, um das Portamento anzupassen. Drei Taster Velo, Touch und Unison erlauben uns einen erweiterten Zugriff auf das Klangverhalten eines Presets mittels des Keyboards. Der Velo-Taster ist der erste Taster, der über eine OB-Synthesizer-typische Doppelfunktionalität verfügt. Oberhalb des Tasters befindet sich in weißer Schrift der Hinweis auf diese Doppelbelegung: Filt. und Vol. Soll heißen, dass die Keyboard-Velocity bei einmaligem Druck auf den Taster auf die Filter-Envelope geroutet wird. Drückt man den Taster ein zweites Mal, wird die Velocity zusätzlich auf die Volume-Envelope geroutet. Dynamisches Spiel führt also zu Veränderungen in

Aufgeräumte Rückseite des OB-X8

EZDRUMMER® 3

Die beeindruckende Weiterentwicklung der erfolgreichsten und beliebtesten Software für Drum-Produktionen für alle Songwriter: EZdrummer 3.

Alles Neu – neue Sounds, neues MIDI, neue Features.

Mehr Infos, Videos und Audio-Demos unter www.toontrack.com

WWW.TOONTRACK.COM

TOONTRACK

Klangfarbe und Lautstärke. Für das Aftertouch des Keyboards ist der Touch-Taster zuständig. Dessen Doppelfunktion beeinflusst die Filter-Cutoff und die Stärke der Pitch-Modulation so, wie diese mit dem Zusatz-LFO in der Lever-Box eingestellt worden ist. Je stärker eine Taste gedrückt wird, umso heller wird die Klangfarbe und umso stärker wird das Vibrato. Der Unison-Taster ist nur einfach belegt und macht aus dem OB-X8 einen monophonen Synthesizer (bitte Page 2 nicht vergessen). Das Highlight dieser Sektion habe ich mir zum Schluss aufgehoben: Der Vintage-Knob. Wie auch der Sequential Prophet-10 Rev4 verfügt der OB-X8 über diesen wundervollen Zerstörer. Putzt der Tune-Schalter noch alles sauber und lässt alle Oszillatoren im Takt laufen, so kann man mit dem Vintage-Knob kontrolliert Ungenauigkeiten einbauen. Drifts in den Tonhöhen, Verzerrungen in den Filtern oder VCAs, all das macht den analogen Sound aus, den man gerne so als „fett" bezeichnet. Hier unterstützt der Vintage-Knob gewaltig. Sehr sauber erstellte Sounds fangen auf einmal an zu leben und bekommen eine ungeahnte Qualität. Das muss man ausprobieren!

Modulations-Sektion

In dieser Sektion befindet sich der Haupt-LFO des OB-X8 nebst einer Modulationsmatrix, die in ihrem Aussehen an die des OB-8 erinnert. Wie bereits erwähnt, gehört zur Lever-Box ein weiterer LFO für Vibrato-Effekte. Dieser Haupt-LFO stellt fünf Wellenformen bereit: Sinus, Rechteck, Sample & Hold, Saw Up und Saw Down. Nun muss man verstehen, dass der LFO im OB-X und im OB-Xa analog durch eine entsprechende Schaltung erzeugt worden war. Im OB-8 dagegen war die Signalerzeugung digital, bevor das Signal mittels eines Wandlers konvertiert und als Steuerspannung an die Modulationsziele geleitet worden ist. Das hat man im OB-X8 nachgebaut, und deshalb kann man in der Page 2 auswählen, ob man den LFO im OB-X/OB-Xa-Mode oder im OB-8-Mode laufen lassen will. Das hat zum Beispiel Auswirkungen auf die Wellenformen, die in den jeweiligen Modi unterschiedlich sind. Geroutet werden kann das LFO-Signal auf die Destinations 1 und 2. Unter Destination 1 wird das Signal auf OSC 1, OSC 2 und Filter per Tastendruck geroutet und mit dem Depth-1-Regler in der Stärke justiert. Destination 2 ist der zweite Modulationsbus. Hier finden wir Taster zur Aktivierung von PWM 1, PWM 2 und Volume. Entsprechend regelt Depth 2 die Modulationsstärke des Signals auf die ausgewählten Ziele. Als Bonus können nun Dinge mit dem OB-8-LFO gemacht werden, die damals undenkbar gewesen wären, zum Beispiel triggered LFO, Modulations-Delay, quantisierte Modulation und so weiter. Die Page 2 bietet achtzehn zusätzliche Parameter zur Anpassung des LFO, die es so im Original nicht gegeben hat.

Oszillator-Sektion

Jeder der zwei Oszillatoren des OB-X8 erzeugt drei Wellenformen: Sägezahn, Rechteck und Dreieck, wenn beide vorgenannten Wellenformen gleichzeitig eingeschaltet sind. Jeder Oszillator hat einen eigenen Frequenzregler. Für die Pulsweite der Rechteckwellen gibt es einen gemeinsamen Regler. Hält man den Taster einer Rechteckwelle gedrückt, kann man die Pulsweite je Oszillator auch separat regeln. In der Page 2 gibt es dazu weitere Optionen. Der MOD-Taster kombiniert sowohl Features vom OB-X als auch vom OB-Xa/OB-8. Drückt man den MOD-Taster einmal, wird die Kreuzmodulation aktiviert. Sägezahn von OSC 2 moduliert die Frequenz von OSC 1. Drückt man den Taster ein zweites Mal, wird der Filter-Envelope aktiviert. Dieser moduliert nun die Frequenz von OSC 2. Die Stärke der Modulation wird in der Filter-Sektion eingestellt. Drückt man schließlich den Taster ein drittes Mal, werden X-MOD und Filter-MOD gleichzeitig aktiviert. Der Sync-Schalter schließlich aktiviert ein klassisches Hardsync beider Oszillatoren.

Filter-Sektion

Diese Sektion ist nicht weniger spannend, schließlich vereint auch sie das Beste aller OB-Synth-Welten. Im OB-X war einst ein diskreter, resonanzfähiger SEM-2-Pol-Lowpass-Filter mit 12dB/Oct. Flankensteilheit verbaut. In OB-SX und OB-Xa war ein CEM 3320 Curtis Chip integriert, der den Filter des OB-X emulierte. Zusätzlich war im OB-Xa ein zweiter

Curtis Chip verbaut, der als resonanzfähiger 4-Pol Lowpass-Filter mit 24 dB/Oct Flankensteilheit konfiguriert worden war. Somit verfügte der OB-Xa über zwei Filter-Modi, die dann auch im OB-8 übernommen wurden. All das findet sich im OB-X8 wieder und wird durch den Type-Taster aktiviert. Einmaliges Drücken aktiviert den 2-Pol-Filter des OB-X. Durch nochmaliges Drücken wird angezeigt, dass der OB-X8 nun im 2-Pol-Mode des OB-Xa/8 läuft. Drückt man den Taster ein drittes Mal, wird der OB-X8 mit dem 24-dB/Oct-Filter des OB-Xa/8 betrieben. Zusätzliche Filter-Modi wie zum Beispiel Hochpass, Bandpass und Notch werden – man ahnt es – über die Page 2 aufgerufen. Sie wurden aus den SEM-Modulen übernommen und waren in der OB-Reihe nicht verfügbar. Im Eingangsbereich der Filtersektion können separat die Quellen OSC1, OSC 2 und Noise eingeschaltet werden. Individuelle Level-Anpassungen erfolgen in der Page 2. Der KBD-Taster aktiviert das Keyboard-Tracking. Zu guter Letzt gibt es in dieser Sektion noch die Kontrollen für Frequency (Cutoff), Resonance und Modulation. Mit zuletzt genanntem Regler wird die Modulation der Frequenz des Filters durch die Filter-Hüllkurve eingestellt (nur positiv).

Envelope-Sektion

Diese Sektion beinhaltet zwei ADSR, Filter Envelope und Volume Envelope genannt. Das klingt zunächst nicht sehr spektakulär. Allerdings muss man wissen, dass die Charakteristika dieser Hüllkurven durchaus unterschiedlich gewesen sind. Obwohl in den Klassikern immer der CEM-3320-Chip verbaut gewesen ist, hatten die ADSR im OB-8 eher ein schärferes Verhalten im Attack-Bereich als im OB-X/OB-Xa. Deren Hüllkurven waren eher etwas weicher. Beide Konturen sind im OB-X8 berücksichtigt und können in der Page 2 entsprechend eingestellt werden. Schade, dass man hier nicht noch ein Loop-Feature eingebaut hat und dass man die Polarität der Hüllkurven nicht auf Negativ stellen kann.

Lever-Box

Oberheims Lever sind legendär. Nicht von allen geliebt, aber ein klares Statement in Richtung Performance. Die Lever-Box beinhaltet allerdings noch mehr. Mit dem Mode-Taster schaltet man zwischen den beiden Hauptfunktionen der Lever-Box um. Diese sind: MOD für den Zugriff auf die Modulations- und Bend-Parameter und Arp für den Zugriff auf den Arpeggiator. Der OB-X8 hat einen Mod-Lever

Neues Mutterschiff zum Sound-Schrauben: Oberheim OB-X8

(links) und einen Pitch-Lever (rechts). Die Bend-Range des Pitch-Levers kann von zwei bis zu zwölf Halbtönen eingestellt werden. Befindet sich die Lever-Box im MOD-Modus, kann man den Pitch-Lever über den OSC-2-ONLY-Taster ausschließlich zur Transposition des zweiten Oszillators einsetzen. Mit dem Mod-Lever steuert man die Stärke eines Vibratos, das entweder auf OSC 1 oder auf beide Oszillatoren wirkt. Der Mod Lever LFO sendet eine Dreieckswellenform. Diese kann über die Page 2 auf andere Wellenformen umgestellt werden. Da der Mod-Lever immer wieder auf null springt, kann man dem Signal auf diese Weise keine permanente Modulation hinzufügen. Aus diesem Grund gibt es in der Lever-Box einen Depth-Regler, mit dem man zusätzlich zum Lever eine permanente Modulation hinzufügen kann.
Im Arp-Mode werden die Mod- und Bend-Taster zu Kontrollen für das Arpeggio, das man mit dem Arpeggiate-Taster einschaltet. Der Rate-Regler bestimmt die Ablaufgeschwindigkeit des Arpeggios und ist nicht identisch mit der Modulationsgeschwindigkeit des LFOs im MOD-Mode. Mit Hold kann man ein eingestelltes Arpeggio permanent laufen lassen. Ist der KBD-Taster gedrückt, beginnt ein Arpeggio gespielter Noten, sobald man ein paar Tasten gedrückt hat. Lässt man diese los, hört auch das Arpeggio auf. So weit, so klar. Drückt man zusätzlich den Hold-Taster der Lever-Box, wird das gespielte Arpeggio zu einem stehenden Akkord. Drückt man nun noch zusätzlich den Hold-Taster in der Master-Sektion, kann man weitere arpeggierte Noten auf dem Keyboard spielen, die dem gebundenen Akkord nicht hinzugefügt werden und zu spielen aufhören, sobald man die entsprechenden Tasten loslässt. Über die Up- und Down-Taster (und ihre Kombination) kann man die Laufrichtung des Arpeggios einstellen. Wie bereits erwähnt, gibt es noch zusätzliche versteckte Features, mit denen man die Möglichkeiten des Arpeggiators etwas erweitern kann.

Zu guter Letzt

Zur eigenen Forschungsarbeit möchte ich euch die Keyboard-Sektion überlassen. Dort befinden sich der Split- und Double-Mode, die Programmer-Sektion mit ihrer Speicherverwaltung, 400 Presets aller Vintage-OB-Synthesizer und die Global-Settings.
Hier gibt es noch genug zu entdecken. Der Oberheim OB-X8 ist ein analoger Synthesizer, wie man sich ihn erträumt. Er schöpft nicht alle Möglichkeiten, die man heute mit analogen Synthesizern realisieren kann, aus – von allem darf es ja immer etwas mehr sein. Er ist aber definitiv „the best of all Oberheim worlds“.

Synthesizer-Pionier: Tom Oberheim

FAZIT

Ich könnte jetzt über zig Features schwärmen, über die der Oberheim OB-X8 verfügt. Das habe ich aber bereits getan. Deshalb will ich im Fazit lieber über einen anderen Faktor sprechen. Einer, der wichtiger ist als alle anderen: Emotionen. Der Klang des Oberheim Ob-X8 ist einfach unglaublich. Und wenn mir auch ähnliche Worte beim Test des Sequential Prophet-10 Rev4 entglitten sind, möchte ich sie hier doch gerne wiederholen: Das nenne ich einen Synthesizer! Der Sound setzt sich sofort durch und packt einen. Egal, was man sich da zusammenbastelt. Der OB-X8 bindet einen an sich. Man will eigentlich gar nicht mehr aufhören, mit ihm zu arbeiten. Kenntnis darüber, was die alten Vorbilder so draufhatten, ist nicht vonnöten, schadet aber auch nicht. Sicherlich hätten dem OB-X8 an der einen oder anderen Stelle etwas mehr Möglichkeiten gutgetan. Die Hüllkurven und der Arpeggiator sind einfach zu simpel gehalten. Auch der Preis lässt einen natürlich zunächst schlucken. Soviel Geld für einen Analog-Synthesizer gibt man nur aus voller Überzeugung aus. Dagegen erscheint sogar der Prophet-10 noch günstig. Aber was bekommt man nicht alles dafür? Es sind nicht nur vier Vintage-Synthesizer, die in ein neues Gehäuse gesteckt worden sind. Es ist viel mehr. Es ist ein alter Gedanke kombiniert mit modernen Möglichkeiten. Page 2 und Vintage-Knob sind schon eine coole Dreingabe, aber die Möglichkeit, mittels weniger Schritte Bestandteile zu kombinieren, das macht dieses Instrument zu etwas Besonderem. Der OB-X8 ist clever gestaltet und sein Geld wert.

Bernd Kistenmacher

OBERHEIM **OB-X8**

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.oberheim.com

PREIS (UVP) **5.399 EUR**

+ Klang in bester Analog-Synthesizer-Manier
+ solides Design
+ umfangreiche Page-2-Funktionen
+ Vintage-Knob
– keine CV/Gate-Eingänge
– Der Arpeggiator könnte mehr Möglichkeiten besitzen

MOTU

M6

Lange haben MOTU-Fans darauf warten müssen, nun ist es da:
Wir haben getestet, was das neue Audio-Interface M6 des renommierten Herstellers aus den USA draufhat.

Als mir ein Tonmeisterkollege vor kurzer Zeit erzählte, dass er sich vier MOTU M4 für seine Tonabteilung in einem deutschen Staatstheater gekauft hat, da diese ein Pegeldisplay für die Ein- und Ausgänge bieten, dachte ich: Wow, was für ein Argument – so etwas brauche ich nicht. Ich sehe meinen Pegel doch in der DAW. Doch mein Kollege erwiderte, dass mit den Displays ohne DAW-Monitor überprüft werden kann, ob der Pegel des Audio Samples für eine Theatervorstellung vor dem Entmuten des Kanals passt. Was mich dann doch überzeugte.

M-Varianten

Es gibt drei verschiedene Varianten der M-Interfaces. Generell unterscheiden sich die M2, M4 und die M6 in der Anzahl der analogen Ein- und Ausgänge. Das M2 ist ein 2-In/2-Out-USB-Audio-Interface, das M4 ist ein 4-In-/4-Out-Interface und das Flaggschiff M6 ein 6-In/4-Out-Modell.

Anschlüsse

Das M6 setzt, was die Anschlüsse betrifft, dann nochmal einen drauf. Hier sind die vier Kombibuchsen für Mic/Line/Instrumenten-Signale nicht auf der Vorder- sondern auf der Rückseite des Gerätes. Vorne gibt es zwei Stereoklinkenbuchsen als Kopfhörerausgang. Cinch-Buchsen hat das M6 nicht, dafür aber vier Klinken-Ausgänge und zwei zusätzliche Line-Eingange als Klinkenbuchsen. Die Kombibuchsen verfügen bei allen drei Modellen jeweils über einen Gain- und eine Phantomspeise-Taste für Kondensatormikrofone/aktive DI-Buchsen und eine Monitortaste. Mit Hilfe Letzterer lässt sich jedes Signal einzeln direkt zum Monitorausgang senden.

Monitoring und mehr

Durch den Einsatz der Loopback-Funktion lassen sich die drei M-Serie-Geräte zum Live-Streaming/Podcasting nutzen. Das Ausgangssignal eines angeschlossenen Computers wird dabei in das Audio-Interface geführt und dann zusammen mit den angeschlossenen Mic- oder Line-Signalen gemischt und wieder zum Computer geschickt.
Das M6 ist mit einer Input-Monitor-Funktion ausgestattet. Durch einen Poti lässt sich das Verhältnis zwischen Eingangs- und Ausgangssignal der DAW stufenlos für das Monitoring einstellen. Der Signalfluss verläuft hier von der Mic-In-Buchse über den Gain zum AD-Wandler, dann über den USB in den Mac/PC. Dort wird das Signal bei der Aufnahme durchgeschliffen und wieder über den USB zurück in das Audio-Interface und durch den DA-Wandler an den Monitorausgang geführt. Dieser Roundtrip (Mic-In bis zurück zum Monitorausgang) ist natürlich abgängig von der eingestellten Puffergröße (Buffersize) in den Audioeinstellungen des Audiotreibers in der DAW und natürlich auch vom Audio-Interface. Bei aktuellen Computern ist dieser Latenzwert gering. Das MOTU M6 liegt

>> Die zwei Stereo-Monitor- und Köpfhörerausgänge des M6 lassen sich getrennt voneinander umschalten. <<

in seiner Preisklasse in diesem Punkt ganz weit vorne. Bei einer Aufnahme mit 96 kHz als Abtastfrequenz und 32 Samples als Puffergröße liegt die Roundtrip-Zeit lediglich bei 2,5 ms. Das ist weniger als die Verzögerung von einer nur ein Meter entfernten Monitorlautsprecherbox zum Ohr. Da Computer und Audio-Interfaces früher bedeutend langsamer waren, bauten die Hersteller Input/Monitor-Funktionen ein. Dies führt aber dazu, dass im Grunde permanent an diesem Poti geregelt werden muss. Mein Vorschlag für stressfreies Recording lautete daher: Diesen Regler ignorieren und ihn immer auf „Monitor“ stehen lassen. Möchte ich mein Eingangssignal zu meinem Playback aus dem Rechner hören, ohne eine Aufnahme durchzuführen, aktiviere ich das I (Inputmonitoring) in der jeweiligen Spur oder nehme einfach auf und lösche danach die Aufnahme (falls es sich nur um einen Test handelte).

Praxis

Neben der sehr guten Roundtripzeit überzeugt das MOTU M6 aber auch in anderen Bereichen. Am SfT Institute habe ich zusammen mit einigen Studenten unsere hauseigenen Audio-Interfaces und digitalen Mischpulte mit dem M6 verglichen. Wir haben jeweils einen Mic-In mit Hilfe eines Pink-Sticks (Testrauschgenerator) eingepegelt und dann den Noise-Stick inklusive Kabel entfernt. Dann wurden alle Signale mit Hilfe des internen Software-Gains in Pro Tools um 24 dB angehoben. Nach einem Hörtest zeigte sich, dass die Preamps des M6 weniger rauschten als die eines teureren Gerätes. Am meisten hat uns das M6 in puncto Preis/Leistung überzeugt. Der Dynamikbereich liegt beim M6 am Line-Out bei 120 dB, am Mic-In bei 115 dB und am Kopfhörerausgang bei 115 dB – das ist besser als bei den meisten vergleichbaren Audio-Interfaces. Die jeweils zwei Stereo-Monitor- und Köpfhörerausgänge des M6 lassen sich getrennt voneinander umschalten. Ich kann somit zwei Lautsprecherpaare anschließen und auch zwei unabhängig voneinander klingende Kopfhörermixe erstellen. Diese sind auch gentrennt in der Lautstärke einstellbar. Ich habe in meinem Test das M6 über USB C direkt an ein MacBook Pro angeschlossen. Es lief ohne weitere Installation eines Treibers, der Anschluss eines Netzteils war nicht nötig. Gefallen hat mir außerdem der Ein-/Ausschalter auf der Rückseite des Interfaces. Beim Hörtest überzeugte das M6 ebenfalls. Im direkten Vergleich zu einem anderen bekannten Gerät gefällt uns der Gesamtklang besser, die verschiedenen Audiosignale klingen nicht so gedrückt wie beim Konkurrenzprodukt.

FAZIT

Für mich ist das MOTU M6 eine klare Empfehlung. Die Klangqualität, der große Dynamikbereich und das geringe Eigenrauschen des M6 haben mich überzeugt. Es gibt Hersteller, die einfach nicht negativ auffallen – MOTU gehört dazu. Vier tolle Preamps, alle einzeln als HiZ umschaltbar, ein farbiges LC-Display, zwei gentrennte Monitor- und Kopfhörerausgänge sowie ein Netzschalter. Einziges Manko: Es gibt keinen analogen Insert. Was sich jedoch bei den meisten Interfaces in dieser Preisklasse so verhält.

K Stephan Kuczera

MOTU M6

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.motu.com
www.klemm-music.de

PREIS (UVP **499 EUR**

+ Klangqualität
+ Dynamikbereich
+ tolle Preamps
+ sauber verarbeitet
+ clever durchdacht
– kein analoger Insert

Die Rückseite des M6 mit ihren zahlreichen IOs

EASTWEST

STRING MACHINE

EastWests String machine emuliert die Streicher-Sounds von Klassikern wie Rolands RS-505 Paraphonic Strings, ARP Solina, Oberheim OBX und Roland Jupiter-6. Wie sich im Test herausstellte, kann dieses Instrument aber noch viel mehr als Vintage-Klänge zu erzeugen.

Vom Sammeln alter String Synthesizer ist abzuraten. Es sei denn, Geld spielt keine Rolle. Sucht man auf den einschlägigen Webseiten zum Beispiel nach Klassikern wie dem Roland RS-505 Paraphonic Strings oder dem ARP Solina, dann dürfte den meisten bei den Preisen, die hier mittlerweile aufgerufen werden, die Luft wegbleiben. Doch keine Sorge: Wer dennoch Retro-Walls-of-Sound bauen möchte, hat Alternativen für den Rechner. Etliche gutgemachte Lösungen gibt es bereits am Markt, aber mit der String Machine von EastWest ist jetzt ein neues Plug-in erschienen, das den Mitbewerbern durchaus das Fürchten lehren könnte.

Vorbereitungen

Ein iLok-Account ist für die Installation der String Machine zwingend erforderlich, wobei es egal ist, ob man die erworbenen Lizenzen auf seinem Rechner oder mobil auf einem iLok-Key speichert. Als Neukunde sollte man hier vielleicht eine Bedarfsanalyse hinsichtlich der künftig anzuschaffenden Plug-Ins machen und überlegen, ob man zunächst nur auf dieses eine Plug-In zugreifen oder doch eine umfangreichere Library von EastWest aufbauen will. Denn es gibt mehrere Möglichkeiten zum Erwerb der Lizenzen. Da wäre zunächst das aktuell favorisierte Modell ComposerCloud+ zu nennen, eine

>> Über Opus könnte man einen eigenen Workshop machen, ist diese Software doch viel mehr als nur eine reine Engine. <<

riesige Datenbank, über die man Zugriff auf das komplette Angebot von über 42.000 Instrumenten aus allen Gattungen erhält und diese vorhören und downloaden kann. Dieses Paket würde dann auch die String Machine enthalten. Der Zugriff auf das komplette Hollywood Orchestra ist ebenfalls inkludiert. Die ComposerCloud+ ist in einem monatlichen oder jährlichen Abonnement erhältlich.
Wer eine schwache Internetverbindung hat, kann alternativ auch auf das Paket ComposerCloud+ plus Sound Data HD wählen. Dieser Hard-Drive enthält die Sounddaten aller Anwendungen, die entweder durch den Erwerb individueller Lizenzen oder das ComposerCloud+-Abo freigeschaltet werden und dann auf dem Rechner zur Verfügung stehen. Wiederum alternativ kann man auch die Hollywood Orchestra Opus Edition Sound Data HD, die die Sounddateien des gesamten Orchesters enthält, erwerben. Dazu braucht man dann die entsprechende Gesamtlizenz, benötigt aber nicht das ComposerCloud+-Abo. Und die String Machine ist dann natürlich auch nicht enthalten.
Gehen wir also vom einfachsten Fall aus und wollen uns nur die String Machine besorgen. Diese ist als Einzellizenz oder in Kombination mit einem ComposerCloud+-Abo erhältlich. Wer bereits ältere Plug-ins von EastWest benutzt, dürfte auch noch die passende Play-Engine installiert haben. Ohne die kann man die Plug-ins auch stand-alone nicht spielen. Allerdings hat EastWest nun eine neue Engine danebengesetzt, die man automatisch mitgeliefert bekommt, wenn man ein Instrument der neuesten Generation erwirbt: Opus. Über Opus könnte man einen eigenen Workshop machen, ist diese Software doch viel mehr als nur eine reine Engine. Opus ließe sich, etwas blasphemisch gesprochen, auch als Mini-DAW bezeichnen, die unter Mac OS 12 und Windows 11 läuft. Auf jeden Fall reiht sich die Software irgendwo zwischen Kontakt, Komplete Kontrol und Vienna Ensemble Pro7 ein.
Doch zurück zu Opus und zur String Machine. Beginnen wir mit dem Stand-alone-Betrieb.
Nach erfolgreicher Installation muss man zunächst Opus öffnen und ein paar Basic-Settings vornehmen, die die Einstellungen der Audio-Engine, den Zugriff auf Hard-Drives, MIDI-Settings für das angehängte Master-Keyboard und einiges mehr betreffen. Man sollte vielleicht auch einen Blick auf den Audiobuffer des verwendeten Interfaces werfen. Ist er zu knapp eingestellt, könnte es zu Audioverzerrungen kommen. Bei mir war das so. Als ich den Buffer auf 1.024 Samples eingestellt hatte, beruhigte sich aber alles wieder.
Opus stellt sich zunächst als Browser dar. Die oberste Menüleiste zeigt Tabs, die mit „Browse“, „Play“, „Perform“ und „Mix“ bezeichnet sind. Zunächst sollte ein Klick auf „Browse“ reichen. Unterhalb dieser Menüleiste befindet sich die „Main Display Area“, ein Fensterbereich, der anzeigt, welche Plug-ins installiert sind und der Auskunft über den Inhalt (Instrumente, Kategorien, Presets und so weiter)

>> Je Register gibt es einen Alt-Taster, über den alternative Timbre der jeweiligen Wellenform abgerufen werden können. <<

gibt. Eine schnelle Orientierung ist auch bei komplexeren Plug-ins als der String Machine möglich. Rechts davon befindet sich der Inspector, der weitere Auskünfte bezüglich des verwendeten Plug-ins gibt. Links von der Main Display Area befindet sich die Instrument Rack Area. Dieser Bereich zeigt für jedes geladene Instrument an, welche Audio- und MIDI-Kanäle verwendet werden beziehungsweise welche Lautstärke und welches Panorama eingestellt ist. Außerdem gibt es noch Mute- und Solo-Buttons.
Unterhalb der Main Display Area sieht man die Virtual Keyboard Area, die ebenfalls wahlweise an- und ausgeschaltet werden kann. In erster Linie ist diese Area ein Informationsmedium für die eingestellten Keyboard-Zonen. Im Perform-Tab (siehe obere Menüleiste) können für jedes Instrument eigene Zonen eingestellt werden, was wiederum auch vom tonalen Umfang der geladenen Samples abhängt.
Klicken wir nun in der Main Display Area auf den Eintrag EW String Machine und sehen, dass man auf insgesamt 17 Presets dieses Plug-ins zugreifen kann. Laden wir also eines durch Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag und öffnen in der obersten Menüleiste das Play-Fenster.
Das Rendering der String Machine sieht so gut aus, dass man sich das Teil als echtes Keyboard wünschen würde. Hier verbeugt man sich eindeutig vor den RS-505 Paraphonic Strings. Und Kenner wissen: VP-330 und RS-505 hatten ja mit den klobigen Kippschaltern, all den Reglern und der grafischen Gestaltung des User-Panels ihren ganz eigenen, speziellen Charme. Nostalgiker dürften sich da gleich wohlfühlen.

Instrumentensektion

Das erste, was auffällt, ist die zentral untergebrachte Instrumentensektion: vier identische, aber farblich separierte Bereiche mit je einem zentralen Volumenregler, vier Reglern für einen klassischen ADSR, Kippschalter zur Aktivierung der einzelnen Register und je Register ein Drucktaster, der mit „Alt“ bezeichnet ist. So bietet die erste Sektion (RED) Register für String Machines und Pads, separiert nach 60s, 70s und 80s sowie drei Kippschalter für Pad A, B und C. Je Register gibt es einen Alt-Taster, über den alternative Timbre der jeweiligen Wellenform abgerufen werden können. Alle Register lassen sich beliebig kombinieren.

ADSR und mehr

Mit der ADSR-Hüllkurve kann alles zwischen perkussivem bis hin zu flächigem Lautstärkeverlauf eingestellt werden.
Kein klassisches String-Keyboard ohne Chorus-Effekte. Über zwei weitere Schalter kann man daher natürlich auch Chorus-Effekte hinzufügen.
Die Logik der ersten Sektion wird in den anderen Sektionen fortgesetzt. Sektion 2 (Green) enthält vier Register (mit Vibrato) inklusive Alternativen (ohne Vibrato) für die Streichersounds Violins, Violas, Celli und Basses. Über das Modulationsrad kann man zwischen zwei Dynamikstufen crossfaden. In dieser Sektion findet man ein sehr natürlich klingendes Streicherensemble, das man durch den ADSR und die Chorus-Effekte in Richtung String-Synthesizer drehen kann.
Sektion 3 (TEAL) ist für die Solo-Woodwinds- und Brass-Sounds zuständig. Über Alt entscheidet man abermals, ob die Klänge mit oder ohne Vibrato gespielt werden. Wie bei der String Sektion bedient man sich auch hier aus dem reichhaltigen Fundus an EastWest-Orchestersamples. Diese klingen nicht unbedingt nach Top A-Class wie in einer großen Orchester Library à la Hollywood Orchestra, aber dennoch authentisch genug, um sich damit ein eigenes, schön klingendes Orchester zusammenbauen zu können. Wichtig ist mir der Hinweis, dass die einzelnen Instrumente aus Sektion 2 und 3 ihrem korrekten Notenbereich zugeordnet sind. Man kann also zum Beispiel eine Flöte nicht bis in den Bassbereich hinunter spielen. Im virtuellen Keyboard werden aktivierte Instrumente entsprechend ihrem Notenumfang farblich als Zonen dargestellt.
Die vierte Sektion (Orange) ist für Chöre und Solostimmen zuständig. Fünf Register ermöglichen den Zugriff auf Men‘s Choir, Women‘s Choir, Men‘s Vintage Choir, Women‘s Vintage Choir und Female Voice. Über den Alt-Taster kann man jede Stimme von „Oh“ auf „Ah“ umschalten. ADSR und Chorus-Effekte ermöglicht abermals individuelle Anpassungen.

Weiter Sektionen

Das war bislang nur die Instrumentensektion. Schon hier kann man erahnen, welche zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Oberhalb der Instrument Controls Area befindet sich die Global Controls Area. Hier kann man die Gesamtlautstärke, das Panorama, die Breite des Stereofelds und ein über alles laufendes Filter einstellen (Cut-off). Vier Send-Regler und vier Reverb-Schalter (1-4) erlauben es dem Benutzer, auf jede Sektion einen eigenen Hall zu legen. Die Einststellungen können einerseits als eigenes Snapshot oder als eigenes Instrument gespeichert werden. Diese erscheinen dann im Browser in den Presets.
Ein Wort noch zur Mix-Sektion, die im Fall unserer geladenen String Machine einen Mischerkanal für jede einzelne Sektion anzeigt, dem ein extrem umfangreiches und amtliches Effektrack zugeordnet ist. Hier zeigt sich die Qualität und das riesige Potenzial an Effekten, aus denen man schöpfen kann. Je Sektion sind bereits vier Effekte und vier Effect-Sends für Echos geladen, mit denen ein typischer Retrosound generiert wird. Weitere Effekte (Pluszeichen) können geladen werden (EQs, Dynamics, Distortion, Modulation, Harmonics, Delays und Reverbs). Alle Effekte sind von hoher Audioqualität und alles andere als „billig“. Hinzu kommt noch ein separater Reverb-Kanal je Sektion, in den Hallmodelle

Auch wenn es optisch so aussieht: Die String Machine kann nicht nur Vintage.

für wirklich jede Situation geladen werden können. Hier scheint zwar nicht der Himmel die Grenze zu sein, sondern eher der verwendete Rechner, aber die Mix-Sektion hat mich mit ihren Möglichkeiten doch ziemlich begeistert. Der Vollständigkeit halber möchte ich noch darauf hinweisen, dass man die Effektracks jeder Sektion natürlich auch entladen und bei null mit eigenen Settings bestücken kann und dass auch diese Einstellungen als eigene Presets gespeichert werden können.
Da stellt sich natürlich die Frage, ob man mehrere Instanzen der String Machine in Opus laden kann? Man kann. Oberhalb der Main Display Area (Tab „Browser“) befindet sich ein kleiner Add-Schalter. Wählt man nun ein bestimmtes Preset aus, kann man es durch Druck auf „Add“ hinzufügen. Das neue Preset wird dann in der Instrument Rack Area angezeigt und automatisch auf den nächsten MIDI-Kanal eingestellt. Im Perform-Tab wird ein weiteres virtuelles Keyboard angezeigt und in der Mix-Tab wird dann der Mixer für das aktuell ausgewählte Preset angezeigt. Man kann auch – sofern verfügbar – im Browse-Tab auf ein anderes Plug-in gehen und zum Beispiel ein Chor-Multi-Instrument auswählen. Auch dieses wird dann dem Instrument Rack hinzugefügt, wodurch vollkommen individuelle Racks in Opus zusammengebaut werden können. Die Möglichkeiten sind extrem umfangreich.
Noch ein Hinweis zum Player (Tab „Play“). Das Player-Fenster enthält neben dem eigentlichen Player ein weiteres Tab, das „MIDI Tools“ genannt wird. Dieses ist zunächst leer. In der rechten oberen Ecke findet man aber ein Pluszeichen. Klickt man darauf, öffnet sich ein Untermenü, in dem unter anderem ein Arpeggiator und weitere MIDI-Editoren eingefügt werden können. Und schließlich finden wir im Player-Fenster noch ein Automation-Tab. Wird Opus in einer DAW geladen, können dynamische Klangveränderungen in der String Machine als Automation Lanes aufgezeichnet werden.

FAZIT

Ich hoffe, dass ich ein wenig herausarbeiten konnte, wie komplex die String Machine im Zusammenspiel mit der Opus-Engine ist und wie viele Möglichkeiten sich daraus ergeben. Die String Machine kann Vintage, sie kann aber auch sehr modern und auf Höhe der Zeit klingen. Das liegt nicht zuletzt an der Qualität der mitgelieferten Samples, aber auch an den extrem gut klingenden und zahlreichen Effekten in der Mix-Sektion. Der Look des Plug-ins mag ein wenig täuschen. Die String Machine ist keineswegs nur die virtuelle Replik eines Vintage-Klassikers. Sie ist eine coole, samplebasierte Synth-Engine, die es an nichts missen lässt, egal ob man sie stand-alone oder in einer DAW einsetzt. Das angebotene Spektrum an Samples reicht von klassischen Synth-Wellenformen bis hin zu modernen Orchestersamples. Das ermöglich die Gestaltung eines umfangreichen Soundbilds. Gerade die einfache Art der Editierung gestattet schnellstens Anpassungen des Klanges. Man braucht nicht lange an den Sounds herumzuschrauben und bekommt dadurch sehr schnell brauchbare polyphone Ergebnisse. Am meisten begeistert haben mich die Chöre. Diese kann man wie eine Kirsche auf der Sahnetorte über ein fundiertes Bett aus Streichersounds legen und das ganze Soundbild damit auf eine andere Ebene bringen. Das liegt auch an den fantastischen Hall Presets, mit denen man jede Sektion individuell verschönern kann. Der Preis für die String Machine ist mit 199 Euro nicht günstig, aber aus meiner Sicht absolut fair. Ein empfehlenswertes Instrument!

Bernd Kistenmacher

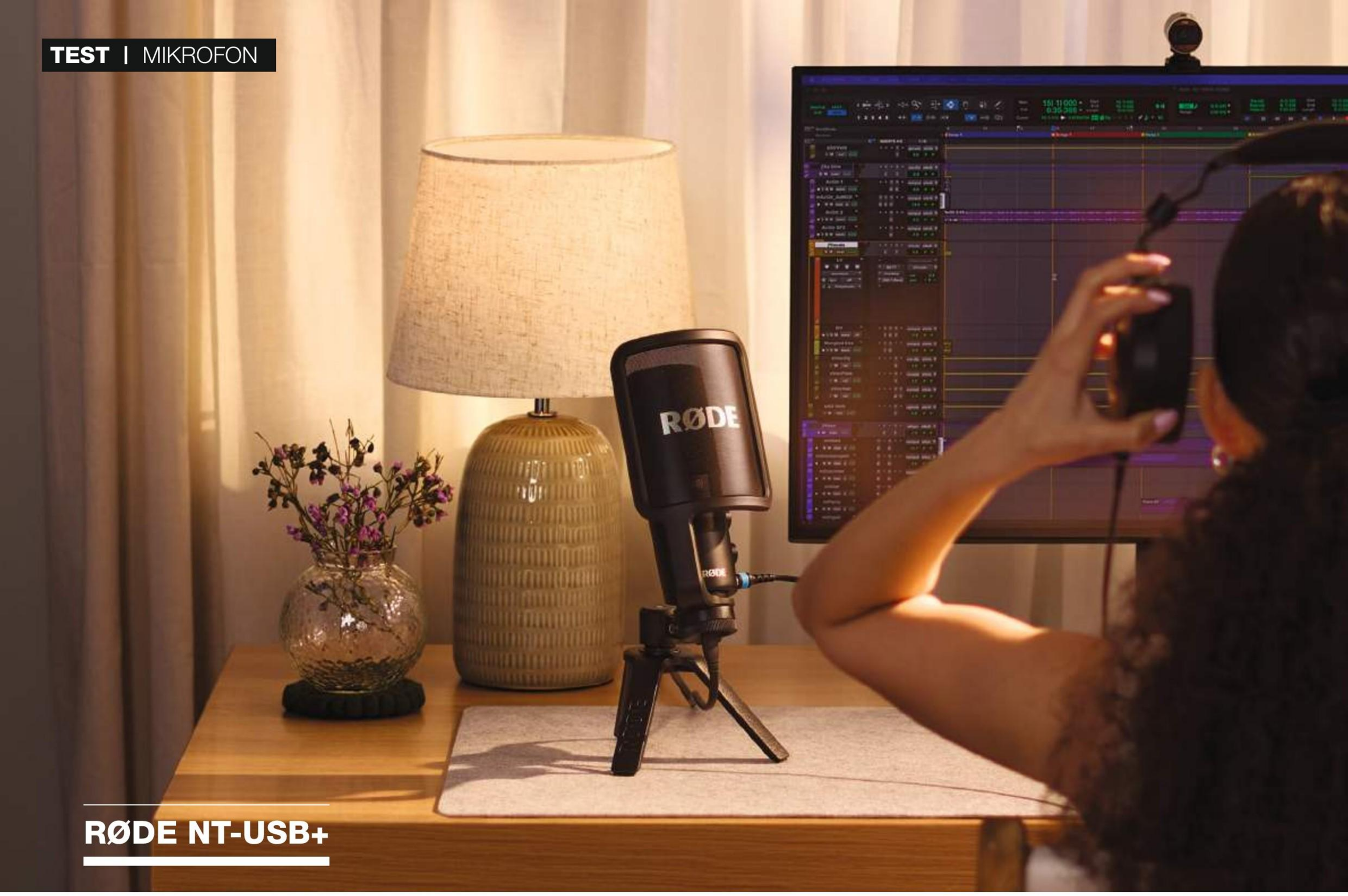
EASTWEST
STRING MACHINE

VERKAUF
Online, Fachhandel

INTERNET
www.soundsonline.com

PREIS (UVP) **199 EUR**

+ Klangumfang von Vintage bis Modern
+ hervorragende Effekte
+ einfache, aber effiziente Editiermöglichkeiten



RØDE NT-USB+

EINFACH LOSLEGEN!

Das Røde NT-USB+ ist ein USB-Mikrofon für alle, die guten Klang mit wenig Aufwand zu schätzen wissen. Es richtet sich an Sänger, Instrumentalisten und Podcaster. Dank des integrierten Interfaces lässt es sich direkt an PCs und Mobilgeräten verwenden. Das ist unter anderem für Reisende und Outdoor-Kreative ein Argument.

Ein gutes Kondensatormikrofon, das professionelle Ergebnisse liefern soll, ist meist nicht gerade günstig. Hinzu kommt, dass ein dahinter angeschlossenes Interface nicht als „Flaschenhals“ fungieren, also das Klangpotenzial des Mikrofons nicht beschneiden sollte. Bei der Entwicklung des NT-USB+ hat Røde dem Vorgänger NT-USB eine Generalüberholung verpasst. Bis auf einen USB-C-Anschluss an der Unterseite hat sich das äußere Erscheinungsbild allerdings auf den ersten Blick nicht verändert. Das Mikrofon hat nicht viel Platzbedarf. Der Aufstellwinkel, wenn man das Mikrofon auf ein mitgeliefertes Tischstativ schraubt, lässt sich an einer Feststellschraube anpassen, um die ideale Position für den Sänger, Spieler oder Sprecher zu bieten. Nimmt man das NT-USB+ in die Hand, wird die robuste Bauweise aus Metall deutlich. Auch die beiden Drehregler an der Seite sind aus hochwertigem, schwarzem Metall. Lediglich das Tischstativ aus Plastik könnte etwas stabiler und weniger wackelig sein. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein

Popschutz aus Metall mit dem Røde-Logo auf der Front. Übrigens wird das NT-USB+ nicht etwa wie sein Vorgänger in China gebaut, sondern in Australien.
Das mitgelieferte Zubehör macht das Mikrofon im Handumdrehen einsatzbereit. Beim USB-Kabel haben die Australier glücklicherweise nicht an der Länge gespart, sodass es möglich ist, das Mikrofon in einiger Entfernung vom Rechner aufzustellen. Natürlich darf auch der übliche goldene Punkt von Røde auf der Vorderseite nicht fehlen, durch den klar und deutlich ist, von welcher Seite in das Mikrofon gesprochen werden muss. Denn die Kapsel überträgt durch ihre Nierencharakteristik nur einseitig starke Signale.

Mobiles Aufnehmen

Das NT-USB+ ist ein idealer Reisebegleiter. Auch wenn Røde mit dem NT-USB Mini ein noch kleineres und leichteres Mikrofon im Programm hat, das sich inzwischen zu Recht etabliert hat, mutet das hier vorgestellte NT-USB+, wie auch schon sein Vorgängermodell NT-USB, doch etwas professioneller an. Das belegen übrigens auch die technischen Daten.
Das Mikrofon passt mühelos ins Reisegepäck und kann beispielsweise bei Singer/Songwritern im Urlaub Verwendung finden, um auf die Schnelle mit Akustikgitarre und Gesang ein komplettes Demo aufzunehmen. Das funktioniert auch mit iOS-Geräten ohne zusätzliche Treiber.
Während der eine seitliche Drehregler die Lautstärke des latenzfreien Monitorings im Verhältnis zum Signal aus dem Rechner beeinflusst, ist mit dem anderen die Gesamtlautstärke am Kopfhörerausgang einzustellen, der sich unterhalb der beiden Regler befindet. Während der Frequenzgang mit 20 Hz bis 20 kHz gegenüber dem Vorgänger gleichgeblieben ist, kann das Mikrofon nun mit 24 Bit bei 48 kHz (statt 16 Bit bei 48 kHz) aufnehmen.
Saubere Signale. Ein besonderes Detail offenbart sich beim Verbinden mit dem Computer, wenn eine blaue LED den Korb von innen ausleuchtet. Eine sehr schöne Idee des Herstellers, wenn auch eher nebensächlich. Klanglich überzeugt mich das Mikrofon auf Anhieb. Gerade bei solchen Produkten, die mehrere Funktionen in einem Gehäuse vereinen, ist genauestes Hinhören beispielsweise in Bezug auf Vorverstärker und Wandler ratsam. Das NT-USB+ besitzt sogenannte „High-Gain Revolution Preamps“, die sich als extrem rauscharm herausstellen. Das macht das Mikrofon für Podcaster oder Radio-Beiträge interessant, da hierfür Sprache ohne jegliche Nebengeräusche aufgenommen werden soll. Selbst bei höheren Gain-Einstellungen bleibt das Grundrauschen so gut wie unhörbar.
Die Sprachverständlichkeit ist exzellent. Wer professionelle Ergebnisse für Overdubs, Sprachaufnahmen, Podcasts oder Voice-Overs abliefern muss, kann dieses Mikrofon bedenkenlos einsetzen.
Akustikgitarren klingen auf Höhe des zwölften Bundes abgenommen präsent und gleichzeitig unaufdringlich. Hier lohnt es sich jedoch, die Mitten im Equalizer des Aufnahmeprogramms nach eigenem Geschmack etwas anzugleichen.
Gesang klingt sowohl bei Männer- als auch bei Frauenstimmen natürlich und kann sich im Mix gut behaupten. Ab etwa 5 kHz zeigt der Frequenzverlauf eine leichte Anhebung, die zur guten Präsenz beiträgt, sich aber keinesfalls unangenehm anhört. Auch der Nahbesprechungseffekt klingt angenehm warm, wobei der Popschutz – wie bei allen anderen Disziplinen auch – einen guten Dienst verrichtet, die Plosivlaute einzudämmen.
Über die kostenlose Software lassen sich am Mikrofon nicht nur der Eingangspegel, sondern auch ein Hochpassfilter (75 oder 150 Hz), ein Noise Gate, ein Kompressor, ein Exciter und ein „Big Bottom“-Effekt einsetzten. Letzterer hebt, wie der Name vermuten lässt, die Bassfrequenzen an.

FAZIT

Mit dem Røde NT-USB+ kann überall in Sekunden ein Mini-Studio eingerichtet werden. Das Mikro überzeugt klanglich sowohl bei akustischen Instrumenten als auch bei Stimmenaufnahmen aller Art. Es ist solide gebaut und dank des USB-C-Anschlusses für die Zukunft gewappnet. Besonders Sänger, Sprecher und Podcaster werden dieses Mikrofon für seinen natürlichen Klang lieben. Der Preis ist mehr als gerechtfertigt, da man hier ein hochwertiges Mikrofon mit integriertem Interface bekommt.

K Gerrit Hoss

Fotos: Hersteller

RØDE **NT-USB+**

VERTRIEB
Hyperactive Audio

INTERNET
www.rode.com

PREIS (UVP) **209 EUR**

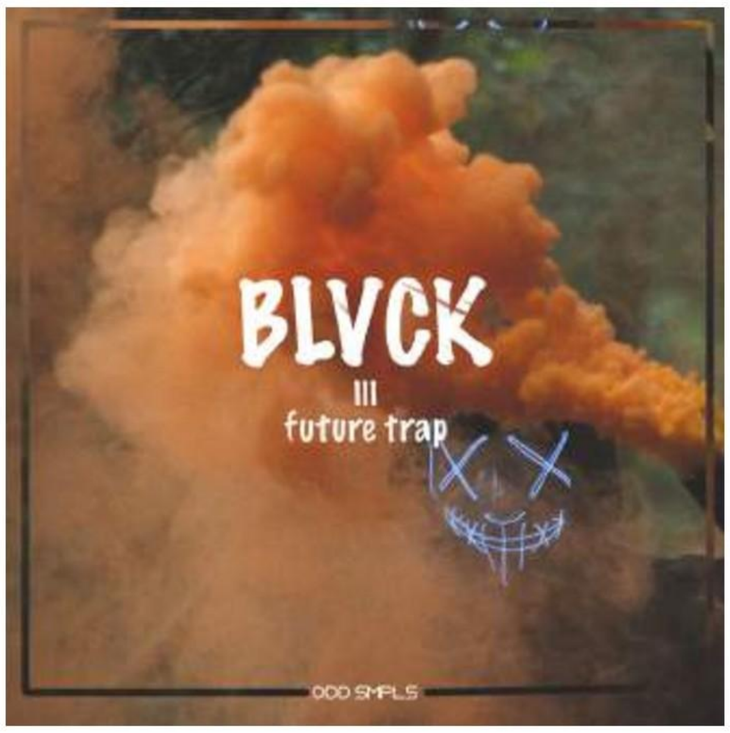
+ Klang
+ Verarbeitung
+ App-Steuerung
+ USB-C-Anschluss
– Tischstativ aus Plastik

LOOPMASTERS

ODD SMPLS BLVCK III – FUTURE TRAP, FREAKY LOOPS HYPER BASS, TH!CK SOUNDS NEW FORMS OF DUB & DABRO MUSIC PHONK VOCALS

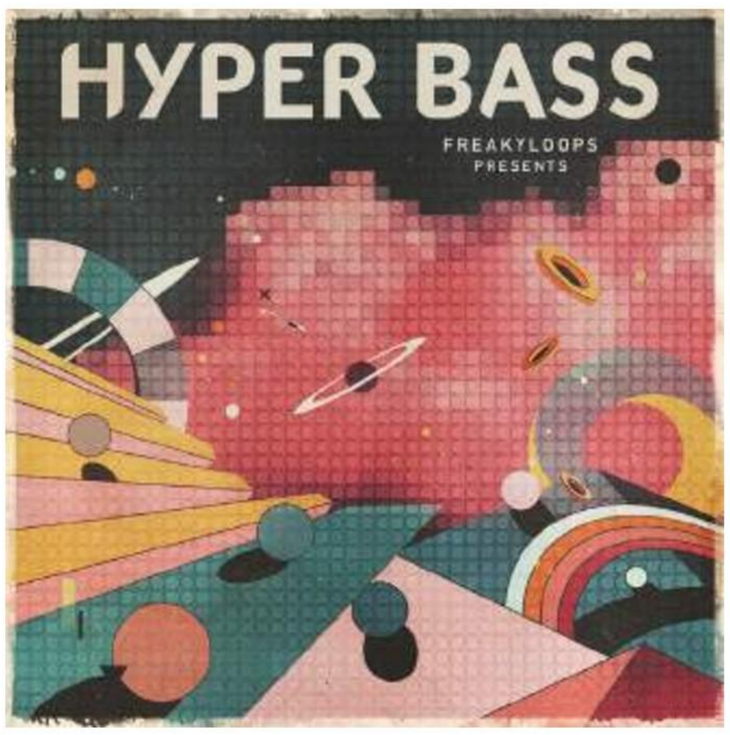
Auch diesen Monat haben wir frisches Soundmaterial für euch ausgewählt. Dieses Mal schauen wir uns die Genres Trap, Phonk und Dub genauer an. Zu entdecken gibt es die Samplepacks BLVCK III – Future Trap, Hyper Bass, New Forms of Dub und Phonk Vocals aus dem Shop von Loopmasters.

Trap ist ein Musikstil, der unter anderem durch seine prägnante Rhythmik erkennbar ist. Zu den wichtigsten Charaktereigenschaften zählen die schnellen Hi-Hat-Rolls sowie die oft angezerrten und stets deftigen Kickdrums. Wir haben dazu mit den Samplepacks BLVCK III – Future Trap und Hyper Bass passendes Material für eure zukünftige Produktionen gefunden. Auch wenn das Dub-Genre schon über fünf Jahrzehnte auf dem Buckel hat, bleibt es durch Reinterpretationen verschiedener Musiker immer frisch und innovativ. Die Verbindungen zu Trap, Future Hip-Hop und Dubstep sind dabei oft fließend. Als geeignete Samplequelle erscheint uns hierbei New Forms of Dub. Zudem genießt Phonk, ein Abkömmling des Trap, eine immer größere Beliebtheit, weshalb wir uns die Sammlung Phonk Vocals näher anschauen wollen.



ODD SMPLS BLVCK III – Future Trap

Rund 820 MB beinhaltet das Samplearchiv BLVCK III – Future Trap von ODD SMPLS. Anstelle von One-Shots sind hier nur Loops vorzufinden, mit denen die eigene Trap-Produktion vergoldet werden soll. Die Loops, die ein Tempo zwischen 120 und 150 BPM aufweisen, sind durchaus auch für Hip-Hop oder Grime geeignet. Die Loop-Aufteilung lautet wie folgt: Keyboards (21), Bässe (16), Bells (15), Woodwinds (26), Synthesizer (44), Gitarren (11), Pads (13), Strings (1), Combi-Loops (45), Drum Combis (13), Drums (25) und Percussions (11). Leider wurden keine MIDI-Sequenzen beigelegt. Der Sound der Schlagzeugelemente und Perkussionen ist solide. Positiv hervorzuheben ist, dass hier weitgehend auf Effekte verzichtet wurde. Viele der Loops wurden zudem ohne Kickdrums exportiert. Die Synths klingen häufig traurig und mystisch, zeigen aber hin und wieder ihre fröhlichen Seiten. Das gilt auch für die Bells, wobei diese vorzugsweise im Hintergrund eingesetzt werden. Sehr schön klingen auch die Gitarren, die Melodien der Mallets und die gefühlvollen Flöten. Wer ruhigere Klänge für die eigenen Tracks favorisiert, ist mit diesem Samplepack bestens beraten.



Freaky Loops Hyper Bass

Mit Hyper Bass hat Freaky Loops ein vielseitiges Sound-Potpourri erschaffen, das sowohl zu chilligen Trap-Produktionen, als auch zu Future Bass, Downtempo und melodischem Dubstep passt. Die 787 Dateien nehmen über 1,2 GB an Speicherplatz in Beschlag, wahlweise Einzelsamples oder Loops. Von den Loops gibt es

Synthesizer-Melodien (57), Synthesizer-Akkorde (48), Drums (125) und Vocals (47). Als One-Shots werden Bässe (47), Drums (94), Synthesizer (95), Vocals (64) und Soundeffekte (30) angeboten. Die Loops sind zwischen 140-150 BPM schnell. Leider sucht man auch hier vergeblich nach MIDI-Dateien. Dass Trap durch seine charakteristischen Drums definiert wird, ist unverkennbar. Schade nur, dass sie hier überwiegend mit Halleffekten angereichert wurden und nicht trocken vorliegen. Lediglich die One-Shots sind unbearbeitet. Die Drum-Fills stellen eine rasante, aber dennoch sehr gute Ergänzung dar und verdrängen nicht den Main-Beat. Weiche, effektlose, wenn auch hochsingende weibliche Vocals-Lines, wechseln sich mit zerhackten, hochgepitchten Vocal-Chops ab. An den Synth-Akkorden überzeugt nicht nur die Soundauswahl, sondern auch die rhythmische Akzentuierung der Chords. Bei den Oneshot-Bässen sollte man sich auf die härtere Gangart einstellen. Die Soundeffekte sind ebenfalls gut geraten. Hyper Bass liefert alle essenziellen Samples, die es für Trap- und Future-Bass-Produktionen bedarf, auch wenn der Preis zu hoch erscheint.

TH!CK Sounds New Forms of Dub

Knapp zwei Gigabyte an frischen Samples liefert die Kollektion New Forms of Dub von TH!CK Sounds. Hier kann man nicht nur Einzelsamples und Loops erwarten, auch elf Multisample-Patches, sowie 39 MIDI-Sequenzen wurden vorbereitet. Als wäre das nicht schon genug, gibt es noch drei Construction-Kits und 19 Synthesizer-Presets dazu. Die Loop-Aufteilung erfolgt in Drums (97), Bässe (30), Music (39), Percussions (14) und Hats (39). Das Tempo der Loops wechselt zwischen 90 und 140 BPM. Die Drums klingen ordentlich, auch wenn einige als „dry“ gekennzeichnete Drum-Loops einen Nachhall haben. Das gilt leider auch für die Percussions. Die Akustikdrums der Rolls sind ebenfalls okay.
Unter den Loops gibt es hier und da Melodien, die im Ohr hängen bleiben, doch die meisten Elemente sind wabernde Pads, gefilterte Reese-Bässe oder kurze Stabs. Spannender sind hingegen die One-Shots, die mit Violinen, Klavierklängen und Arpeggios begeistern. Von den Construction-Kits wurden einzelne Drum- und Synth-Elemente als Stems exportiert. Ein paar Downshifter, Riser und Impacts runden das Samplepaket ab. New Forms of Dub ist klanglich durchwachsen, am besten sind die One-Shots und Construction-Kits.

DABRO Music Phonk Vocals

Mit Phonk Vocals hat DABRO Music ein Samplearchiv kreiert, das den Schwerpunkt auf die Stimme setzt. Konkret wurden hier fünf Songs aufgenommen, deren Vocals samt Lyrics als einzelne Gesangs- bzw. Rapspuren vorliegen. Es gibt sowohl männliche als auch weibliche englischsprachige Vocals, die oftmals übersättigt wurden. Verschiedene plakative, rap-typische Passagen mit einzelnen Ausrufen und Schimpfwörtern dürfen auch nicht fehlen. Neben den fünf Songs und den 25 Phrasen, gibt es auch weitere Loops. Zu ihnen zählen Bässe (14), Drums (26), Music (116), Kicks & Snares (11), Percussions (10) und Hi-Hats (25). Hinzu kommen Einzelsamples mit Soundeffekten (23), Drums (76), Bässen (9) und Synthesizern (24). Die Spannweite der Loop-Geschwindigkeiten ist von 96 bis 180 BPM sehr groß.
Ordentlich Druck und Dynamik ist aus den Drums herauszuhören, bei denen gern mal die Kick angezerrt wurde – für mehr Dirtyness. Absolut genial sind die fetten, schmatzenden Bässe, sei es als Slap- oder Reese-Bass. Eine gute Fundgrube sind auch die Music-Loops mit ihren bedrückend düsteren Atmos und sphärischen Pads. Außerdem gibt es hier kurze harmonische Keys-Akkorde und einige verrauschte Vintage-Samples lassen sich hier auch herauspicken. Insgesamt ist Phonk Vocals nicht nur eine gute Basis für Trap- und Phonk-Produktion, auch die anderen Samples werden den nächsten Track sicher bereichern.

K Carl-Philipp Schmeller

LOOPMASTERS
ODD SMPLS BLVCK III – FUTURE TRAP, FREAKY LOOPS HYPER BASS, TH!CK SOUNDS NEW FORMS OF DUB UND DABRO MUSIC PHONK VOCALS

VERKAUF/INTERNET
www.loopmasters.com

PREIS (UVP)

BLVCK III – Future Trap	**23,86 EUR**
Hyper Bass	**51,20 EUR**
New Forms Of Dub	**34,12 EUR**
Phonk Vocals	**25,00 EUR**

+ Flöten, Gitarren und Drums (BLVCK III – Future Trap)
+ Bässe + Vocals (Phonk Vocals)
+ One Shot-Samples (New Forms Of Dub)
+ Vocals (Hyper Bass)
– Drums und Percussions (New Forms Of Dub)
– Hall auf den Drums (Hyper Bass)

WORKSHOP: STUDIOKOPFHÖRER

ALLES KOPFSACHE

Die Einsatzbereiche von Kopfhörern sind so vielseitig wie die Kopfhörer selbst. Ob fürs Recorden, Mischen oder Mastern, Kopfhörer sind ein essenzieller Bestandteil eines jeden Studios. Hier erfahrt ihr, worauf ihr bei der Suche nach dem optimalen Modell achten solltet.

Fotos: Shutterstock, Hersteller

High-Fidelity Headphones

Auf dem Markt gibt es unzählige Kopfhörer, aber längst nicht jeder ist für den Einsatz im Studio geeignet. Die Standard-Kopfhörer für den Musikgenuss sind oft so konzipiert, dass sie besonders gefällig klingen. Als Musiker oder Studiotechniker braucht ihr jedoch einen Studiokopfhörer, der euch einen unverfälschten Klang mit flachem Frequenzgang liefert – quasi den kleinsten Abhörraum der Welt.
Obwohl der Begriff „Studio“ von einigen Audiomarken übernommen und als Marketingbegriff verwendet wurde, sind richtige Studiokopfhörer in erster Linie für den Einsatz im Tonstudio gedacht. Hier arbeiten sowohl Toningenieure als auch aufnehmende Musiker und weiteres Produktionspersonal – und jeder von ihnen hat spezifische Anforderungen an einen Kopfhörer. Startet also nicht bei den Kopfhörern, sondern bei der Anwendung, für die ihr den Kopfhörer benötigt. Wenn ihr im Studio aufnehmt, habt ihr andere Anforderungen, als wenn ihr einen Live-Kopfhörermix überwachen und optimieren möchtet. Wenn ihr bei einer Aufnahme Schlagzeug spielt, habt ihr andere Bedürfnisse, als wenn ihr in einer gut ausgestatteten Gesangskabine singt. Die Ausstattung eures Studios mit ausreichend hochwertigen Kopfhörern ist nicht günstig, ihr müsst jedoch nicht für alle Fälle einen Kopfhörer der Spitzenklasse bereitstellen. Anstatt sich mehrere Modelle desselben Typs zuzulegen, solltet ihr nach Anwendungsbereichen verschiedene Modelle anschaffen.

OFFEN ODER GESCHLOSSEN

Kopfhörer können entweder geschlossen oder offen sein. Diese Bezeichnungen beziehen sich auf das Design der Ohrmuscheln. Bei geschlossenen Kopfhörern ist die Rückwand schallundurchlässig, sodass weder Außengeräusche eindringen noch der Ton des Kopfhörers in die Umgebung entweichen können. Das macht geschlossene Modelle zu den perfekten Hörern für Aufnahmen, weil sie Übersprechen von Playback und Klick auf die Mikrofone verhindern. Offene Kopfhörer hingegen bieten eine geringere Isolation, da sie Schall in den Kopfhörer hinein und aus ihm heraustreten lassen. Das ist aber auch gut so, denn so entsteht häufig ein transparenterer Klang und ein komfortableres und realistischeres Hörerlebnis – anders als bei geschlossenen

Eigenständige Neuentwicklung aus Deutschland: die HEDDphones von HEDD Audio

SYMMETRISCHE KOPFHÖRERVERKABELUNG

Symmetrische Verkabelung ist den meisten bereits vertraut: Das Nutzsignal wird gegenphasig zueinander auf zwei Leitungen übertragen, sodass sich bei der Zusammenführung am Ziel mögliche Einstreuungen auslöschen. Bei Kopfhörern ist auch oft die Rede vom symmetrischen Betrieb, gemeint ist aber etwas anderes. Hier wird jeder Hörmuschel ein sogenanntes Push-Pull Signal zugeführt, das ähnlich wie bei der symmetrischen Verkabelung gewonnen wird, nämlich mit zwei Verstärkern pro Seite – einer arbeitet in Phase, der andere mit invertierter Phase. Dazu sind vieradrige Kabel nötig, die aber wegen der relativ niedrigen Ausgangsimpedanzen der Verstärker und der recht hohen Pegel nicht zwingend eine Masse brauchen.

Beim „normalen“ Kopfhörer mit Klinkenstecker läuft das Signal von beiden Kanälen über eine gemeinsame Leitung und den Sleeve-Kontakt des Klinkensteckers auf die Masse des Kopfhörerverstärkers zurück und „verunreinigt“ dieses dabei wegen kleiner Widerstände mit den Übersprechungen von Links und Rechts. Der Betrieb eines symmetrischen Kopfhörers an einem dafür geeigneten Kopfhörerverstärker ist dagegen komplett massefrei, somit wird die Kanaltrennung optimiert. Das Resultat ist ein räumlicheres Klangbild mit mehr Transparenz und verbesserter Ortung.

Neben dem Kopfhörer muss auch der Kopfhörerverstärker nicht nur eine symmetrische Verkabelung zulassen, sondern für die invertierten Signale zusätzlich zwei weitere Verstärker bereitstellen. Zumeist erkennt man entsprechende Verstärker an den vierpoligen XLR-Ausgängen für den Anschluss eines entsprechenden Hörers und auch der 5-polige 4,4 mm Pentaconn Stecker wird für diese Anwendung immer beliebter. Nicht zu empfehlen sind die sehr empfindlichen 2,5-mm-Klinken. Wirklich durchgesetzt haben sich symmetrische Kopfhörer bislang aber vor allem unter HiFi-Hörern. Lake People hat kürzlich mit dem G108 den ersten Kopfhörerverstärker mit symmetrischem Kopfhörerausgang für professionelle Studio-Anwendungen vorgestellt. Wer wirklich das Beste aus der Kopfhörerdarstellung herausholen möchte, sollte sich unbedingt mal selbst ein Bild von symmetrischen Kopfhörern machen.

Kopfhörern, bei denen der Druckaufbau im Inneren des Kopfhörers zu einem Ungleichgewicht im Frequenzgang führen kann. Offene Kopfhörer eignen sich daher meistens besser für das Mischen und Mastern.Neben den beiden Reinformen gibt es auch halboffene Kopfhörer. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus geschlossenem und offenem Design, das den Schall teilweise abdämpft, aber nicht so stark isoliert wie die geschlossene Bauform. Halboffene Kopfhörer sind ein Kompromiss, der sich vor allem dann anbietet, wenn eigentlich ein geschlossener Kopfhörer gebraucht wird, die Anwendenden sich aber nicht mit dem speziellen Kopfgefühl der starken Schallisolation anfreunden können.

OVER-EAR, ON-EAR UND IN-EAR

Neben der Schalldichte der Kopfhörer gibt es noch die verschiedenen Bauformen Over-Ear (ohrumschließend), On-Ear (ohraufliegend) und In-Ear (Ohrhörer). Over-Ear sind die größten und für viele auch bequemsten Kopfhörertypen. Over-Ears haben große Treibergehäuse und einen Kopfbügel. Die Hörmuscheln umschließen die Ohrmuscheln vollständig. Als geschlossene Kopfhörer bieten Over-Ears in der Regel die beste passive Schallisolierung.
On-Ear-Kopfhörer sitzen buchstäblich auf den Ohren, daher auch der deutsche Begriff „ohraufliegend“. Wie Over-Ears werden bei dieser Art von Kopfhörern größere Treibergehäuse zusammen mit einem Kopfbügel verwendet, der die Hörmuscheln sicher auf den Ohren hält. Da die Hörmuscheln auf den Ohren sitzen, können On-Ears nach stundenlangem Tragen möglicherweise unbequem werden – die Wahl zwischen On-Ear und Over-Ear ist oft eine Frage persönlicher Vorlieben. In-Ear-Kopfhörer, auch IEM (In-Ear-Monitoring) genannt, sind die kleinsten und mobilsten unter den Kopfhörertypen. Sie werden oft von Musikern auf der Bühne verwendet. Jeder Ohrstöpsel passt in deinen Gehörgang und nutzt entsprechend sehr kleine Treiber. Sie können schnell und einfach eingepackt und aufbewahrt werden, was sie ideal für den Einsatz unterwegs macht. Im Studio werden In-Ears außer für das Monitoring der Musiker selten eingesetzt.

TREIBERTECHNOLOGIEN

Die Treiber sind das akustische Herzstück eines jeden Kopfhörers. Sie wandeln das elektrische Signal, das in den Kopfhörer eingespeist wird, in ein hörbares Tonsignal um, das vom menschlichen Ohr wahrgenommen werden kann. Es gibt verschiedene Arten von Treibern, die in Kopfhörern verwendet werden, darunter die am häufigsten verwendeten dynamischen Treiber mit beweglicher Spule (Moving Coil), planarmagnetische Treiber und elektrostatische Treiber. Dynamische Treiber werden in den meisten Arten von Kopfhörern verwendet, während planarmagnetische und elektrostatische Treiber in der Regel in teureren Over-Ear-Kopfhörern verwendet werden. Größere Treiber bedeuten jedoch nicht unbedingt eine bessere Leistung, da auch andere Faktoren eine Rolle spielen; dennoch ist die Größte ein wichtiger Faktor, insbesondere für die Abbildung des Bassbereichs.

>> Bei gutem Imaging sind die einzelnen Klangelemente klar voneinander getrennt. <<

IMPEDANZ

Den Begriff der Impedanz haben viele sicher schon im Zusammenhang mit Kopfhörern gelesen. Da steht im Webshop bei Kopfhörer A eine Impedanz von 32 Ohm, bei Kopfhörer B eine Impedanz von 600 Ohm. Bei einem dynamischen Kopfhörer deutet eine höhere Impedanz auf einen feineren Draht der Spule hin, was den Treiber leichter und damit präziser macht – aber auch deutlich höhere Ansprüche an den Verstärker stellt. Als Faustregel kann man sich daher merken: Je höher die Impedanz, desto feiner löst ein Kopfhörer-Treiber auf, aber desto leiser ist er auch.
In der Praxis bedeutet das für euch: Wenn ihr einen Kopfhörer am Smartphone betreiben wollt, solltet ihr zu einem niederohmigen Modell greifen. Ein hochohmiger Kopfhörer kann von den winzigen integrierten Verstärkern nicht mit ausreichend Spannung versorgt werden und ist dadurch sehr leise. Bei Mixing und Mastering dagegen, wo euch im Studio ein spezieller Kopfhörerverstärker zur Verfügung steht, der genug Saft liefert, könnt ihr einen hochohmigen Kopfhörer einsetzen und profitiert entsprechend von einem besonders feinen Klangbild. Für Musiker werden auch im Studio meistens niederohmige Modelle eingesetzt, weil im Zweifel auch hier ein hoher Pegel wichtiger ist als die feine Auflösung von Details.

FREQUENZGANG

Der Frequenzgang eines Kopfhörers bezeichnet den gesamten Bereich der Schallfrequenzen, die ein Kopfhörer wiedergeben kann. Das menschliche Ohr kann allgemein Frequenzen im Bereich von 20 bis 20.000 Hz wahrnehmen, daher versuchen die meisten Kopfhörer, sich an diesen Bereich zu halten. Einige Kopfhörer erweitern jedoch den Frequenzbereich an beiden Enden. Das kann technologiebedingt sein, einfach weil das verwendete Treibersystem über 20 kHz hinaus Frequenzen wiedergeben kann, ist oft aber auch eine Frage der Philosophie – die

Ohrmuschelaufbau des Yamaha HPH-MT8

positive Wirkung eines Frequenzbereichs über 20 kHz hinaus wird immer wieder zitiert, andere widersprechen einer solchen Wirkung. Wichtig ist für euch vor allem, dass die Kopfhörer keine dominanten Resonanzen oder Senken haben, dass sie euch also eine adäquate Abbildung des Klangs liefern.

SOUNDSTAGE UND IMAGING

Diese Begriffe stehen für die Fähigkeit eines Kopfhörers, ein akkurates Klangbild in eurem Kopf zu erzeugen. Durch die Nähe der Treiber zu den Ohren entsteht generell ein völlig anderer Klangeindruck als bei der Wiedergabe über Lautsprecher, bei dem sich Signale auf dem Weg von links nach rechts durch den Kopf bewegen statt davor – die sogenannte Im-Kopf-Lokalisation. Ein gutes Imaging

Geschlossenes Modell:
beyerdynamic DT 770 PRO

SCHÜLER-ABO
30 % Preisvorteil!

Du bist Schüler / Student?
Mit einer Schulbescheinigung erhältst du KEYS 30 % günstiger als im regulären Abo.

KEYS

www.ppvmedien.de +49 8131 565565 bestellung@ppvmedien.de #

Hochwertiger Kopfhörerverstärker: Lake People Phone-Amp G105 MKII

KEYS INFO

LOHNT SICH EIN EXTERNER KOPFHÖRERVERSTÄRKER?

Wann immer ein Kopfhörer eingesetzt wird, ist ein Kopfhörerverstärker beteiligt. Ob im Interface oder Mobiltelefon fest verbaut, als externes Gerät mit eigenen Einstellmöglichkeiten oder in einen drahtlosen Kopfhörer integriert – ohne Verstärker wäre nichts zu hören. Die Frage ist also nicht, ob man einen Kopfhörerverstärker braucht, sondern ob es sich lohnt, in ein richtig gutes, eigenständiges Modell zu investieren. Welche Aspekte des Kopfhörerverstärkers speziell für euch wichtig sind, hängt ganz davon ab, was für einen Kopfhörer ihr verwendet. Hochohmige Kopfhörer brauchen eine hohe Ausgangsspannung, niederohmige Kopfhörer brauchen mehr Ausgangsleistung. Im Idealfall lässt sich der Kopfhörerverstärker sogar an die verwendeten Kopfhörer anpassen – Lake People beispielsweise bietet zu diesem Zweck die sogenannte Pre-Gain-Schaltung.

Allgemein gilt: Kopfhörerverstärkung ist deutlich komplexer, als viele annehmen. Um ein Signal wirklich sauber zu verstärken, gibt es viele ganz elementare Einflüsse zu bedenken. Schon die Dekodierung eines symmetrischen Eingangssignals ist eine Herausforderung, die erst mit einem gewissen Aufwand wirklich gut gelingt. So lässt sich zusammenfassen: Mit jedem Kopfhörerverstärker hört man was (sofern kein Defekt vorliegt). Aber mit einem besseren Kopfhörerverstärker hört man auch besser. Inwiefern das für euch und eure eigene Arbeit relevant ist, hängt von euren Kopfhörern – und von eurer eigenen Einschätzung ab.

>> Ziel eines Studiokopfhörers ist immer die zuverlässige, neutrale Referenz. <<

vermittelt den Eindruck einer Live-Performance, bei der die einzelnen Klangelemente klar voneinander getrennt sind und von bestimmten Orten auf der virtuellen Bühne stammen. Je besser die Trennung der Klangelemente ist, desto realistischer und lebensnaher ist der Gesamtklang – und desto genauer könnt ihr euer Stereobild beurteilen.

EINSATZ IM RECORDING

Bei Aufnahmen kommen am häufigsten geschlossene Kopfhörer zum Einsatz. Die richtige Isolation der Kopfhörer verhindert, dass Schall nach außen dringt und somit unerwünschte Signale in eure Mikrofone übersprechen. Deshalb ist es das Hauptkriterium für aufnehmende Musiker und Interpreten: Wenn ihr Kopfhörer tragt, darf kein Ton in den Aufnahmeraum entweichen. Bei der Aufnahme von lauten akustischen Instrumenten wie Schlagzeug ist die akustische Isolierung sogar wichtiger als alles andere. Sie ist nicht nur notwendig, um den Klang des Schlagzeugs auszublenden, sodass der Schlagzeuger den Mix hören kann, sondern verhindert auch, dass der Klick- und Referenztracks in die Mikrofone übersprechen. Deshalb sind geschlossene Kopfhörer hier die erste Wahl.
Wenn ihr plant, Audio mit elektrischen Instrumenten ohne hörbaren Eigenklang zu produzieren oder mitelektronischen Quellen wie Beats, Loops, Samples und Synthesizern zu arbeiten, könnt ihr hingegen geschlossene, offene oder auch überhaupt keine Kopfhörer verwenden. Nimmt der Gitarrist, Bassist oder Keyboarder allerdings mit dem

MUGENT PLAYER

SO MUSIKALISCH IST SONST KEIN PLUGIN

Wir haben hart daran gearbeitet, ein neues Plugin zu kreieren, das musikalischer ist, als alles, was es bisher gab – den MUGENT PLAYER! Alle Instrumente im Mugent Player kommen mit MIDI-Files, also Kompositionen, die du einfach in dein Arrangement ziehst. So wirst du nicht nur durch einzelne Sounds, sondern auch durch Melodien und spannende Akkorde musikalisch inspiriert.

Neben den Instrumenten bietet dir der MUGENT PLAYER auch Kits zum Download. Kits sind komplette Arrangements, die wie ein ganzer Song klingen. Mit nur einem Klick erhältst du alle im Kit enthaltenen Instrumente, kannst sie in dein Musikprogramm laden und damit etwas ganz Neues kreieren.

Gehe jetzt auf **mugent.com, hole dir KOSTENLOS den MUGENT PLAYER** und produziere deine Musik, inspiriert von tollen Sounds und Kompositionen!

mugent
TO MAKE MUSIC

mugent.com

Neuer Referenzkopfhörer von Neumann: NDH-30

Verstärker im selben Raum auf, müsst ihr wahrscheinlich den Monitormix deutlich aufdrehen, damit er die Mischung hören kann. Obwohl es in dem Fall unwahrscheinlich ist, dass offene Kopfhörer hörbar in das Mikrofon übersprechen, solltet ihr aus Gründen der Isolierung auch hier geschlossene Kopfhörer verwenden – besonders Clicktracks können erstaunlich durchsetzungsfähig sein und finden sich dann unangenehm auf der Aufnahme wieder. Auch bei leiseren akustischen Instrumenten und Gesang solltet ihr auf Nummer sicher gehen. Es ist besser, geschlossene Kopfhörer mit guter Isolierung zu verwenden, als zu spät zu bemerken, dass die aufgenommenen Spuren durch Kopfhörerübersprechen unbrauchbar sind. Sänger sind dabei auf die korrekte Wiedergabe des Guidetracks mit ausgewogener Frequenzverteilung des Kopfhörers angewiesen, um richtig zu singen. Gutes Monitoring kann den Unterschied zwischen einer lebendigen und einer langweiligen Performance ausmachen!

EDITING, MIXING UND MASTERING

In der Postproduktion wird häufig an hochwertigen Monitorlautsprechern gearbeitet. Aber auch hier finden Kopfhörer in speziellen Fällen Anwendung. Beim Editing kann ein Kopfhörer aufgrund seiner Nähe zum Ohr als präzise Audiolupe genutzt werden, um unsaubere Takes genau identifizieren und saubere Schnitte setzen zu können. Im Mixing und Mastering sind gute Kopfhörer vor allem dann die erste Wahl, wenn das Studio akustisch nicht optimiert ist. Beim Abmischen ist ein häufiges Problem, dass unerwünschte Schallreflexionen im Raum den Klang verfälschen. Reflexionen sind allgegenwärtig und vor allem tieffrequente Schallwellen sind nur mit großem Aufwand zu bedämpfen. In unbehandelten Räumen kann der Kopfhörer daher oft eine gute Alternative darstellen. Dabei bieten sich besonders offene Kopfhörer an, die generell ein natürlicheres, transparenteres Klangbild bieten. Auch punkten Modelle mit hoher Impedanz gerade in

>> Besonders bei den Kopfhörern für die Musiker solltet ihr auf Robustheit achten. <<

solchen Anwendungen durch ihre überlegene Auflösung. Im Studio noch ein Geheimtipp, im HiFi-Bereich längst gängig: Die symmetrische Konfiguration von Kopfhörern. Durch die besondere Schaltungstechnik des zugehörigen symmetrischen Verstärkers wird eine überragende Trennung von linkem und rechtem Kanal erreicht, die zu einem präziseren, schärferen Stereobild führt.

KLANGLICHE NEUTRALITÄT

Studiokopfhörer sollen das Signal, das ihnen zugeführt wird, so genau wie möglich ohne Klangfärbung abbilden. Solche Färbungen bestehen in Veränderungen des Frequenzgangs, dynamischer Kompression, Anomalien im Phasengang oder sogar harmonischen Verzerrungen. Dabei kann jeder Abschnitt der Wiedergabekette, jedes Bauteil solche unerwünschten Effekte erzielen und muss daher sorgfältig ausgewählt und integriert werden. Wer ein bisschen Pappe und Draht an einen Kopfbügel spaxt, hat noch keinen guten Kopfhörer gebaut. Ziel eines Studiokopfhörers ist immer die zuverlässige, neutrale Referenz, damit ihr eine klare Vorstellung davon habt, was aufgenommen wird und woran ihr arbeitet. Sie sind so konzipiert, dass sie einen ungefilterten Einblick in die Aufnahme gewähren, damit der Tontechniker während der Produktion die notwendigen Korrekturen vornehmen kann.

Für den Tragekomfort essenziell: Optionen zur Anpassung an den Kopf.

Ihr solltet in der Lage sein, ohne große Überraschungen zwischen euren Kopfhörern und Studiolautsprechern hin und her zu wechseln. Euer Mix sollte sich zwischen den beiden Geräten gut übertragen lassen.

KABELLOSE KOPFHÖRER

Die kabellose Übertragung hat sich zu einem beliebten Mittel zur Kopplung von Geräten entwickelt und bietet eine Alternative zu Kabelverbindungen. Wenn ihr jedoch Kopfhörer für den Einsatz im Studio kaufen möchtet, führt zumindest bislang noch kein Weg an der Strippe vorbei. Abgesehen von Fragen der Kompatibilität – wie viele Studiogeräte bieten überhaupt eine kabellose Anbindung? – spielen auch eine Reihe anderer Faktoren eine wichtige Rolle. Es ist ärgerlich genug, wenn die Batterien von Tonabnehmern in Gitarren nachlassen. Wenn der Akku des Kopfhörers leer ist, lässt sich in den wenigsten Fällen mit einem 9-Volt-Block aushelfen. Die kabellose Verbindung hat auch oft Probleme mit Latenzzeiten, die eine Performance beeinträchtigen können. Schließlich kommt noch der wichtigste Faktor hinzu: der Klang! Noch sind viele der eingesetzten Codecs in der drahtlosen Audio-Übertragung verlustbehaftet, sodass ein mitunter deutlich schlechteres Signal beim Kopfhörer ankommt. Auf dieser Basis sollte man keine Mix-Entscheidungen treffen.

TRAGEKOMFORT UND LANGLEBIGKEIT

Natürlich spielen Werte wie Klang, Leistung und Stereobühne die entscheidende Rolle bei der Auswahl eines Kopfhörers fürs Studio. Aber vergesst nicht den Faktor Komfort! Je nach Arbeitsweise habt ihr den Kopfhörer eurer Wahl eventuell stundenlang auf dem Kopf, wenn auch immer wieder mit Pausen. Klemmende Bügel, harte Polster oder eine gefühlte Tonne Gewicht machen sich über die Zeit dann durchaus deutlich bemerkbar. Und wer sich nicht wohlfühlt, kann nicht ordentlich arbeiten.
Achtet daher darauf, dass Ohrmuscheln und Kopfbügel ausreichend gepolstert sind, damit nicht zu viel Druck auf Ohren und Kopf lastet. Sie müssen außerdem einen guten, festen Sitz bieten, um ungewolltes Übersprechen und ständiges Verrutschen zu verhindern. Es kann passieren, dass euren Ohren nach längerem Tragen warm wird – dieser Effekt tritt bei geschlossenen Kopfhörern stärker auf als

>> Neben den beiden Reinformen gibt es auch halboffene Kopfhörer. <<

Mit Bluetooth-Funktion: Mackie MC-40BT

Flaggschiff-Modell: Audio-Technica ATH-R70x

bei offenen Modellen. Die verwendeten Materialien spielen auch eine Rolle, nicht nur für den Komfort, sondern auch für die Langlebigkeit des Kopfhörers. Hochwertige Rohstoffe in guter Verarbeitung werden im Normalfall länger einsatzfähig bleiben als günstige Kunststoffe aus der Spritzdüse. Besonders bei den Kopfhörern für die Musiker solltet ihr auf Robustheit achten, da sie ständig herumgereicht, auf- und abgesetzt, gedrückt, gezogen und gezupft werden. Ein typischer Schwachpunkt ist die Kabelverbindung direkt an der Hörmuschel, aber auch die Kopfbügel können bei besonders kostengünstigen Modellen schnell mal den Geist aufgeben. Ein abnehmbares Kabel ist von Vorteil – bei einem Kabelbruch oder einem Steckerdefekt muss dann nur das Kabel getauscht werden. Auch andere Verschleißteile können im Idealfall einfach ersetzt werden: Ohrpolster und Kopfpolster zum Beispiel.

VIEL HILFT VIEL ODER VOODOO?

Die Suche nach dem perfekten Kopfhörer ist natürlich immer auch eine Frage des Budgets. Grundsätzlich bekommt man für mehr Geld auch mehr Kopfhörer – nicht ohne Grund liegen viele Referenzkopfhörer großer Studios im deutlich vierstelligen Preisbereich. Für die Musiker im Aufnahmeraum wären solche Edelstücke aber etwas übertrieben, da tut es sicherlich ein günstigeres Modell. Wer viel mit Kopfhörern mischt oder sogar mastert, sollte sich die Anschaffung eines wirklich hochwertigen Sets aber überlegen. Ihr hört damit unter Umständen besser, bleibt entspannter, kommt schneller zum gewünschten Ergebnis – und habt ein zuverlässiges Werkzeug für viele Jahre.

K Martin Wassermann

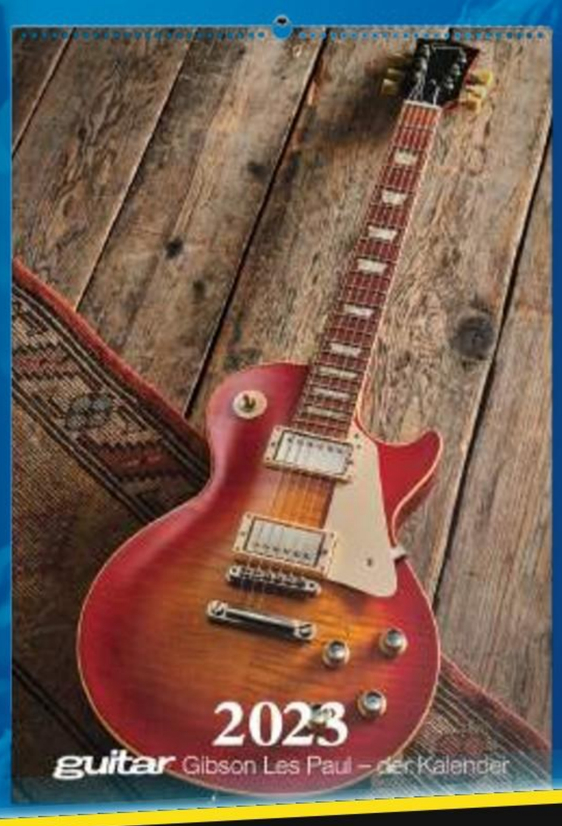
KEYS INFO

FACHBUCH

Tiefe Einblicke in die Kopfhörerverstärkung liefert Fried Reim, Mastermind von Lake People, in seinem Kopfhörerverstärker-Kochbuch, das es kostenlos unter https://www.cma.audio/lake-people zum Download gibt.

PPVMEDIEN

DIE NEUEN KALENDER FÜR MUSIKER 2023



SPARE 50 PROZENT

guitar
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

guitar Fender
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

guitar Gibson Les Paul
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

guitar acoustic Giganten des Blues
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

DrumHeads!!
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

Meisterwerke des Geigenbaus
~~29,90 EUR~~ jetzt 14,95

guitar Riffkalender
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

tastenwelt Wochenkalender
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

DrumHeads!! Groove-Kalender
~~26,90 EUR~~ jetzt 13,45

FC: Lena Glück

JETZT BEI UNS IM SHOP

www.ppvmedien.de +49 8131 565530 bestellung@ppvmedien.de #

WORKSHOP

Fotos: Shutterstock, Hersteller

WORKSHOP: SONGPRODUCTION, TEIL 3

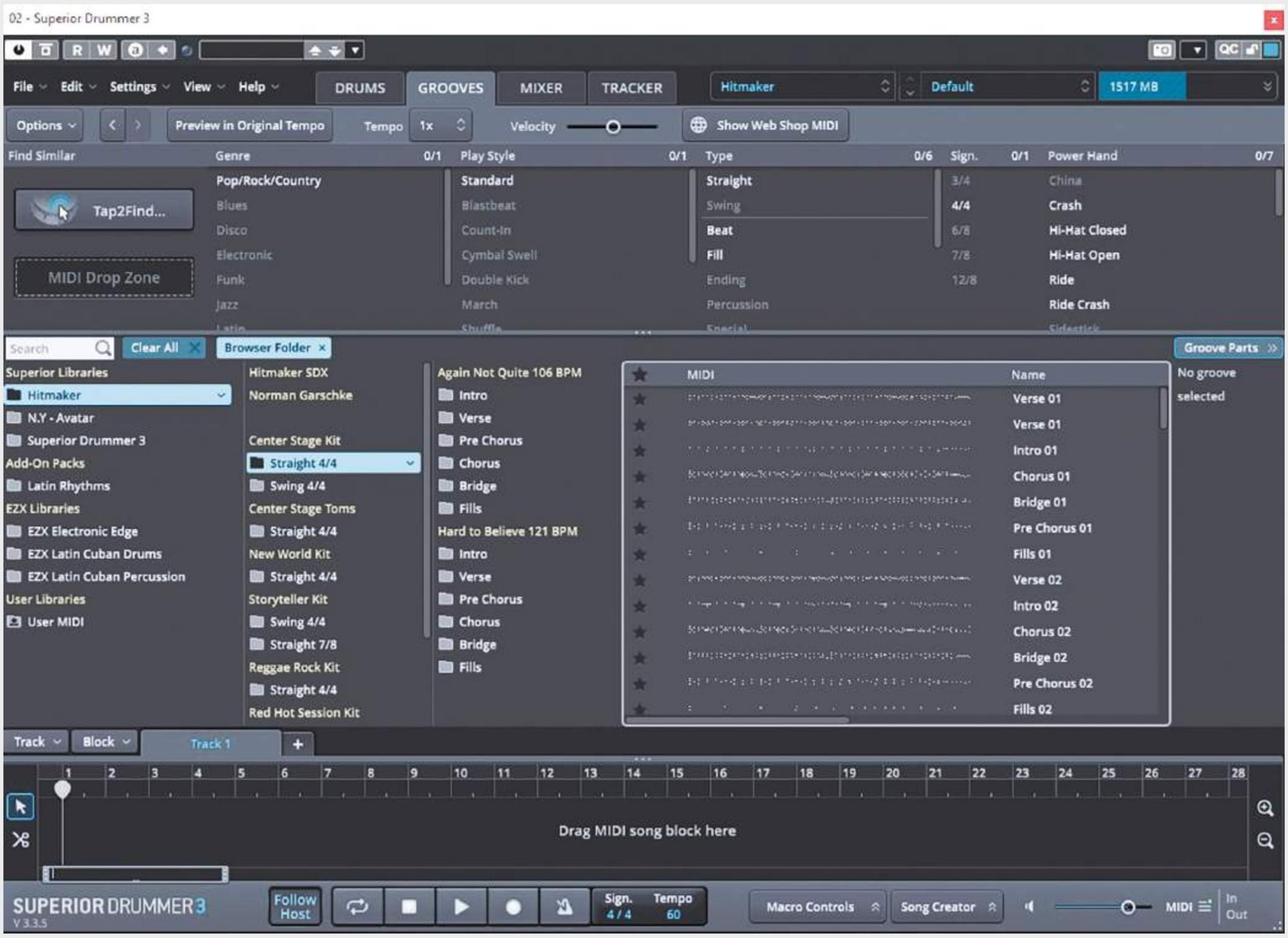
IM HANDUMDREHEN HITS PRODUZIEREN

Mit den Drums und dem Bass haben wir uns in den ersten beiden Folgen unseres Workshops bereits beschäftigt. Dieses Mal geht es mit zwei Themen weiter, einer Kombination aus Produkttest und Songproduction-Workshop. Zunächst schauen wir uns zwei spannende Neuerscheinungen von Toontrack im Bereich Drums an, danach geht es mit den passenden Keyboard-Spuren für einen Song weiter.

Um die richtigen Drumgrooves für den eigenen Song ging es in der ersten Folge des Workshops. Wir haben das praktische Arbeiten anhand von Toontracks EZDrummer bzw. Superior Drummer vorgestellt. Für letzteren hat Toontrack unlängst eine Erweiterung veröffentlicht, auf die wir noch nicht eingegangen sind, die wir inzwischen aber ausgiebiger testen konnten: Hitmaker SDX. In dieser Erweiterung lässt man vornehmlich den Drumsound der 80er- und 90er-Jahre wiederauferstehen. Hauptverantwortlicher ist Produzenten-Ikone Hugh Padgham, der für seine Arbeit mit Größen wie Phil Collins, Genesis, Sting oder The Police bekannt geworden ist. In Hitmaker SDX gibt es einerseits gesampelte Drumsets, die verblüffend genau den Sound der obigen Vorbilder nachbilden, andererseits auch Sounds verschiedener Drum-Machines, die für viele Hits der genannten Epoche stilprägend waren. Die enthaltenen und wiederum live eingetrommelten Grooves sind beachtlich. Wer die berühmtesten Songs von etwa Phil Collins oder Sting kennt, wird mit Loop-Bezeichnungen wie „This Night Tonight“, „Billys Number“, „Every King’s Breath“ oder „Loosing My Believe“ wohl etwas anfangen können. Mit knapp 100 GB Datenvolumen ist diese Library schon ein gewisses Schwergewicht. Klanglich bildet sie den charakteristisch berühmten Drumsound einer gesamten Ära absolut überzeugend nach und ist für alle, die in diese Richtung produzieren und aktuell mit Superior Drummer arbeiten, fast schon ein Muss. Dabei fügen sich alle Sounds und Loops nahtlos perfekt in die Benutzeroberfläche ein uns lassen sich genauso intuitiv nutzen, wie schon in Folge 1 des Workshops beschrieben. Ein genauerer Blick auf diese neue Expansion lohnt unbedingt!

DIE 80ER IN PERFEKTION: SYNTHWAVE EZX

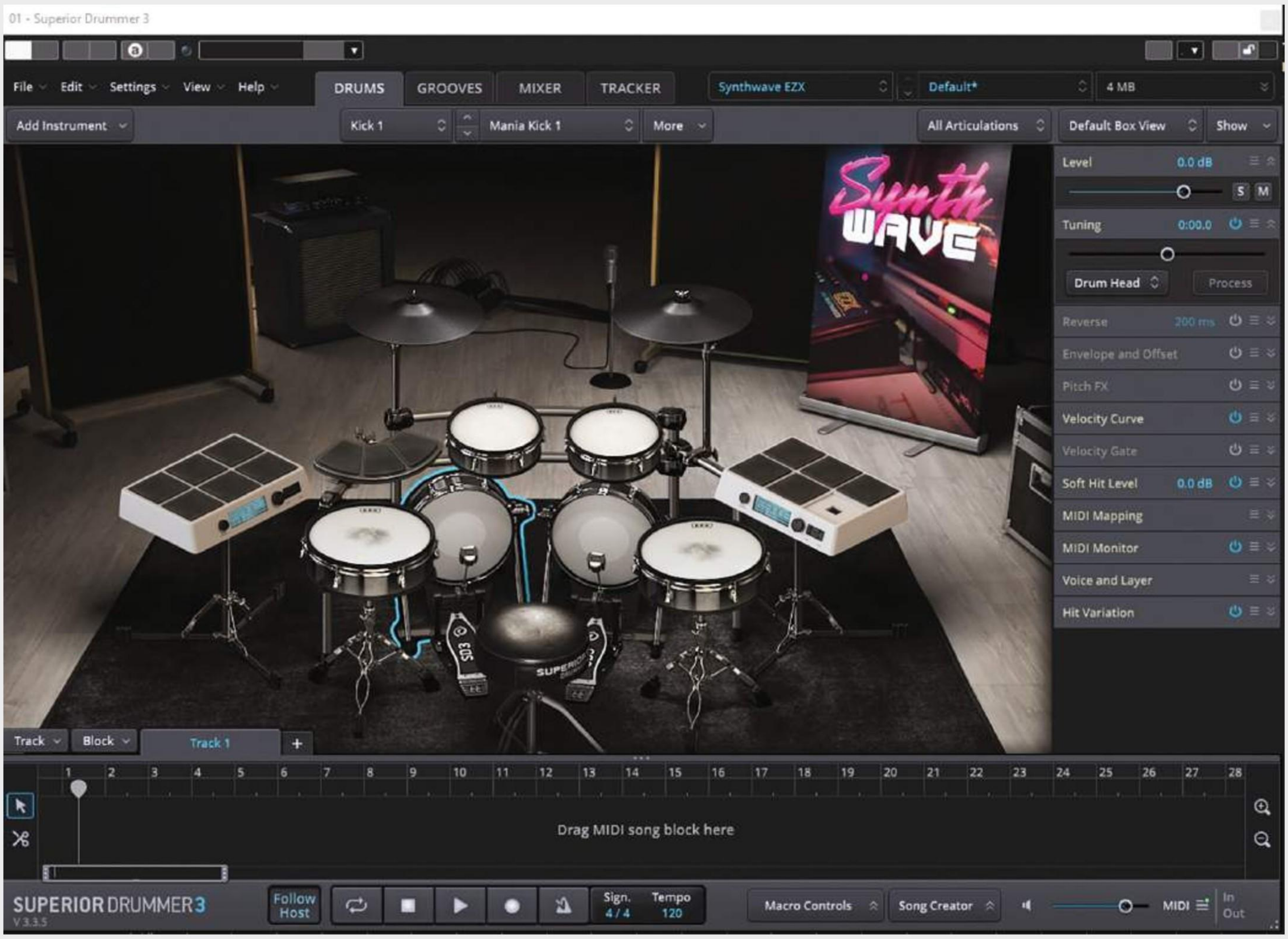
Buchstäblich auf die letzte Minute genau vor Redaktionsschluss kam noch eine brandneue Drumlibrary von Toontrack auf den Markt, die wir euch nicht vorenthalten wollen, denn ihr hättet wirklich etwas verpasst! Dank Toontracks Territory Manager und Produktspezialist Norman Garschke konnten wir noch einen Last-Minute-Test organisieren. Synthwave EZX hat sich voll und ganz den 80ern verschrieben. Wie im obigem Hitmaker SDX geht es auch hier um die 80er und 90er, mit einem starken Fokus auf elektronische Sounds, und zwar vom Allerfeinsten.



Die in Hitmaker SDX enthaltenen und live eingetrommelten Grooves sind beachtlich.

>> Toontrack hat für die EZX-Erweiterung Synthwave aus dem Vollen geschöpft. <<

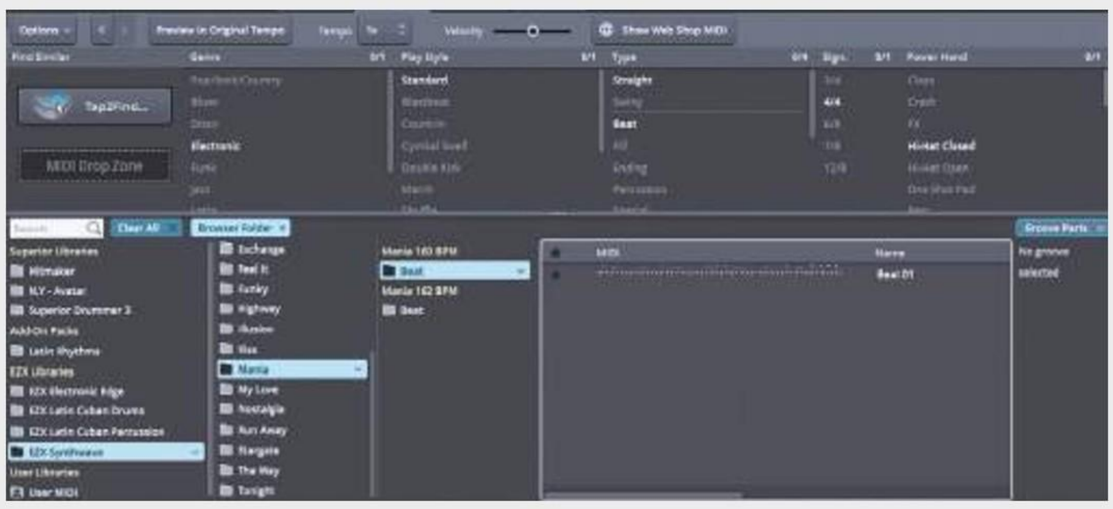
An Synthwave wird vor allem viele freuen, dass es eine Erweiterung für EZdrummer ist. Das ist übrigens bereits an der Endung „EZX“ erkennbar, und natürlich wird es auch von Superior Drummer gelesen. Umgekehrt aber geht das nicht und während nur die Nutzer des Superior Drummers in den Genuss von Hitmaker kommen („SDX“), ist Synthwave für beide Plattformen erhältlich. Die 80er sind seit einiger Zeit wieder in aller Munde und erleben einen Retro-Trend, wie man es kaum für möglich gehalten, aber insgeheim wohl gehofft hätte. Für viele ist diese Zeitspanne die beste Epoche der Popmusik schlechthin. Die Dekade, die wir klischeehaft vielleicht mit blinkenden Neonlichtern verbinden, brachte in der Popmusik aber viel mehr, nämlich einen geradezu radikalen kulturellen musikalischen Wandel mit sich, vor allem mit elektronischen Drums, Computern, pulsierenden Bässen und messerscharfen Synths. Letztlich erfand und definierte sich die Musikproduktion in dieser Zeit neu. Toontrack hat für Synthwave aus dem Vollen geschöpft: Auf nicht weniger als 440 individuell entwickelten Quellsounds basiert die Sammlung und offeriert 20 Kits mit mixfertigen Sounds. Mit diesen kann man Tracks im Stil dieser Popmusik-Epoche in perfekter Authentizität nachbauen. Selbstredend gehören auch hier die bereits an anderer Stelle vorgestellten MIDI-Grooves dazu. Was hier an Druck aus den Boxen förmlich um die Ohren fliegt, ist beeindruckend, und die Idee für manch nachempfundenen Song schnell geboren. Toontrack selbst überschreibt die neue Expansion mit „maschinenhafte Magie“, und klar, es wird schon der klassische Computersound-Drummaschinen-Charme versprüht, allerdings auch auf zeitgemäß klanglich druckvollem Niveau. Dafür verantwortlich ist in erster Linie der belgische Grammy-nominierte DJ, Produzent und Komponist Timofey Reznikov, der unter anderem mit David Guetta arbeitete.



Synthwave basiert auf nicht weniger als 440 individuell entwickelten Quellsounds.

>> Ein guter Produzent muss nicht zwangsläufig auch ein begnadeter Musiker sein. <<

Natürlich lassen sich alle Features von Synthwave wie in Folge 1 des Workshops beschrieben nutzen. Man darf nur nicht vergessen, in den Auswahlboxen am oberen Bildschirmrand zunächst in der linken die korrekte Library (hier natürlich „Synthwave“) und in der rechten statt „Default“ das entsprechende korrekte Preset (in unserem Beispiel „Mania“) auszuwählen, damit die unten ausgewählten MIDI-Loops (Grooves) auch wirklich in den dafür vorgesehenen Sounds erklingen!



Nicht vergessen: In der linken Box die korrekte Library auswählen.

KEYBOARDSPIELEN LEICHT GEMACHT MIT EZKEYS

Kommen wir nun zu dem versprochenen neuen Schwerpunktthema für diese Ausgabe, den Keyboard-Parts unseres Songs. Viele Produzenten sind von Haus aus zwar Keyboarder und können mancherlei Klavier-Figur auch problemlos selbst einspielen. Doch nicht jedermann ist gleich fit an den Tasten. In vielen Fällen beschränkt sich das Tasten-Virtuosentum auf das Einspielkeyboard. In Zeiten häufig loop-basierter Produktion ist das auch nicht unbedingt ein Problem und ein guter Produzent muss nicht mehr zwangsläufig auch ein begnadeter Musiker sein. Viele haben vielleicht auch die Gitarre als Hauptinstrument. Und selbst wer mittelmäßig fit am Keyboard ist, muss sich nicht in allen Stilrichtungen zu Hause fühlen, geschweige denn diese authentisch, quer durch alle Tonarten stilsicher bedienen können. Hier setzt nun wiederum EZkeys an.
Nachdem wir in der letzten Ausgabe den EZbass ausführlich kennengelernt haben, können wir die Vorstellung von EZkeys vergleichsweise kurz halten, da die Herangehensweise und die grundlegende Bedientechnik absolut identisch sind. Öffnen wir eine Instanz von EZkeys, begrüßt uns zunächst das Fenster aus der Abbildung unten links.

VERTRAUTE OPTIK

Das dürfte einem vom EZbass her noch alles sehr vertraut und bekannt vorkommen. Natürlich sehen wir hier als Instrument eben ein Klavier und keinen Bass, dementsprechend gibt es auch klangliche Parameter zu regeln, die es beim Bass so nicht gibt, namentlich den Regler „Pedal Noise“ für die Pedalgeräusche eines Klaviers. Ansonsten aber kommt uns hauptsächlich die Timeline, die hier noch leer ist, sehr bekannt vor. Auf dieser können wir dann nachher wieder relativ schnell den Song per Drag-and-Drop zusammenbauen. Im oberen linken Auswahlfenster haben wir unter „Library“ aktuell „Studio Grand“ ausgewählt, einen Flügel also. In unserem Fall gäbe es alternativ noch „Cinematic Pads“ und „Hybrid Harp“, die als Erweiterungspakete auf unserem Rechner installiert sind. Im rechten Auswahlfenster ist ein Preset auszuwählen, wir haben es hier der Einfachheit halber bei „Standard“ belassen. Im Fall des „Studio Grand“ gäbe es aber auch noch teilweise selbsterklärende Presets wie „Mellow

Öffnen wir EZkeys, sehen wir zunächst dieses Fenster.

Im rechten Auswahlfenster lässt sich ein Preset wählen.

Chorus“, „Warm and saturated“ oder „Space Noir“: Man vermutet schon richtig, dass sich dahinter die unterschiedlichsten, teilweise auch etwas extremere oder zupackendere Effekt- und Soundeinstellungen befinden. Schon bevor man also überhaupt den ersten Ton gespielt hat, kann man auch hier wieder eine Summe von mehr oder weniger weitreichenden Soundentscheidungen treffen, welche die Gesamtwirkung eines Arrangements entscheidend beeinflussen können. Sie können natürlich alle auch noch nachträglich geändert werden, sind aber grundsätzlich schon wieder mit an Bord, sodass man nicht zwangsläufig Drittanbieter-Plug-ins in seiner DAW bemühen muss, sondern auch alles direkt in der Oberfläche von EZkeys einstellen kann.

UMFANGREICHE PIANO-PATTERNS

Haben wir uns für ein Preset unserer Wahl entschieden, das fürs Erste halbwegs zum Song passt, bemühen wir den Violinschlüssel-Button mit der Beschriftung „Browse“ unterhalb der Timeline. Das müssten wir übrigens nicht, denn wir könnten spätestens jetzt auch wieder ganz normal mit einem Flügelsound Klavier über unsere Tastatur spielen und EZkeys einfach als eine weitere Klaviersound-Library verwenden, wie EZbass oder EZdrummer mit ihren jeweiligen Sounds auch. Dagegen spricht im Grunde auch gar nichts, zumal die Presets ausgesprochen gut klingen. Wollen wir allerdings das volle Potenzial und den eigentlichen Reiz des Songwriting-Tools nutzen, sollten wir auf besagten Button klicken, sodass sich folgendes Fenster öffnet:

Die MIDI-Library von EZkeys

HOMEMADE

// 4 SEQUENZER
// EIGENE WAVETABLES ERZEUGEN
// VOWEL-FILTER
// 3 LFOS

MADE FOR HOMIES

TASTY! EXKLUSIVE FÜR KEYS
WWW.PPVMEDIEN.DE/SAWSAGE

>> Der von uns ausgewählte spanische Balladen-Style klingt am authentischsten in einem Tempo von 60 BPM. <<

Auch hier sehen wir wieder viel Bekanntes. Außer, dass die EZkeys MIDI-Standard-Library installiert ist, sind es auch die Add-On-Packs „Epic Themes“ (1 und 2) sowie „Latin Cuban“ und „Latin Pop“. Wir entscheiden uns hier einmal für die Produktion eines Latin-Pop-Songs und wählen in der ersten, in obigem Screenshot schon zu sehenden Spalte den entsprechenden Button aus. Aus allem Weiteren, das sich dann jeweils Spalte für Spalte öffnet, entscheiden wir uns für „Straight“, also einen geraden 4/4-Takt, dort eine spanische Ballade im entsprechenden Tempo 60 BPM.

Wir wollen als erstes das Thema bauen und entscheiden uns für die Variation 1 des entsprechend hinterlegten Klavier-Loops. Diese können wir nun über den kleinen Play-Button vorhören, wahlweise könnten wir sie sogar noch im halben oder auch doppelten Tempo abspielen. Was lediglich noch nicht stimmt, ist das Tempo des Songs in unserer DAW. Wie wir in der orangen Leiste in der Mitte unten im Bild sehen, steht dort das Tempo noch auf 120. Der von uns ausgewählte spanische Balladen-Style klingt aber am authentischsten in Tempo 60, immerhin die Hälfte.

Wie wir in der Leiste in der Mitte unten im Bild sehen, steht das Tempo auf 120 BPM.

EZkeys hat automatisch eine achttaktige Figur erzeugt.

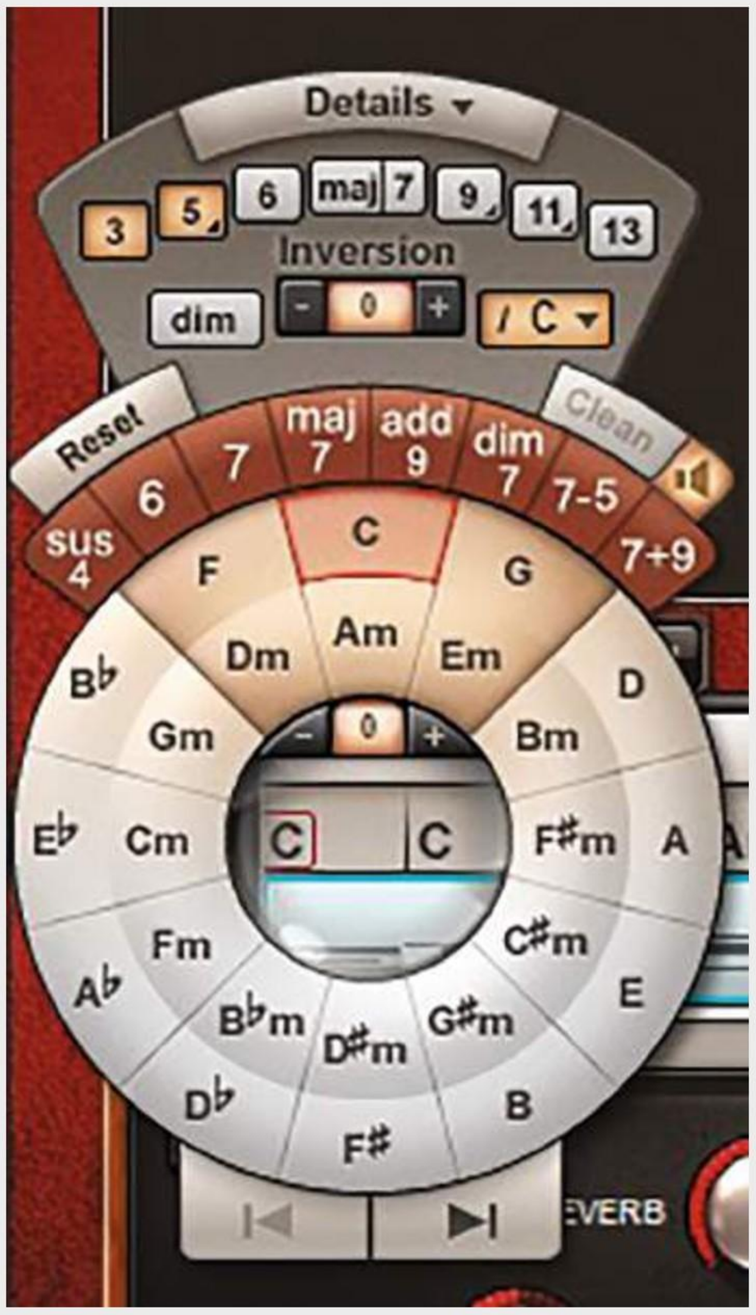
Akkorde durch schlichtes C-Dur und A-Moll ersetzt:
Man kann jedes Akkordsymbol auf der Timeline anklicken, dann öffnet sich wieder folgender Quintenzirkel:
Hier lassen sich die Erweiterungen der Akkorde zu- oder abschalten, weiterhin kann man deren Umkehrung festlegen und ein vorhandenes Pattern an seine Bedürfnisse anpassen. Schließlich ist es auch in EZkeys wieder möglich, das Resultat von der Timeline in die DAW zu ziehen, wo es dann wie von Hand eingespielt als MIDI vorliegt und weiterbearbeitet werden kann. Man könnte sogar nochmal den Sound austauschen und weitere Bearbeitungen vornehmen. So entstehen im Handumdrehen anspruchsvolle Klavier-/Keyboard-Backings zu allen Stilrichtungen.

Christoph Klüh

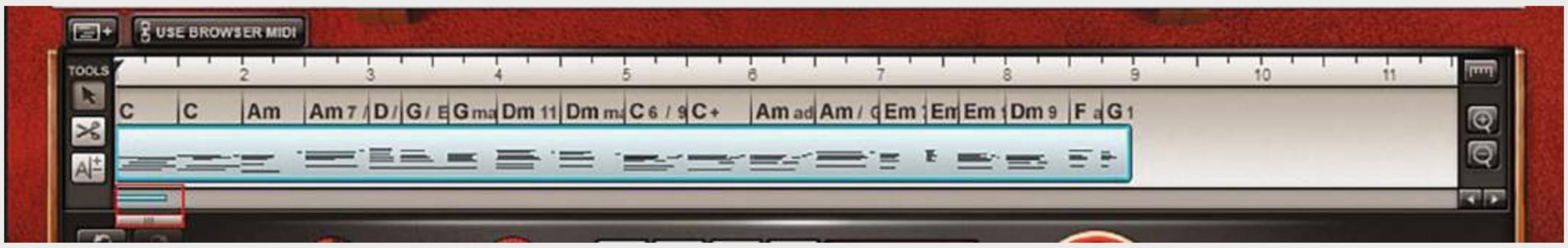
Das müssten wir nun in der DAW noch umstellen, dann synchronisiert es sich in EZkeys automatisch.
Im nächsten und letzten Schritt ziehen wir einfach die ausgewählte Variation 1 nach unten in die Timeline.

KOMPLEXE HARMONIEN

EZkeys hat automatisch eine achttaktige Figur erzeugt, die nebenbei übrigens ziemlich beeindruckend und ausgesprochen pianistisch klingt. Bei genauerem Hinsehen entdecken wir hinter den Akkordsymbolen allerdings bereits Erweiterungen wie etwa „Cadd9“ oder „Dm11“. Das sind Jazz-Akkorde, und zugegeben, der Pianist, der hier zu Werke war, hat sie in einem richtig ansprechenden Voicing und bereits sehr komplex gespielt. Das klingt schon regelrecht nach Bar-Piano oder Jazz-Piano und geht in jedem Fall über eine einfache Backing-Begleitung weit hinaus. Problem allerdings: So eindrucksvoll dies auf den ersten Blick klingt, so schwierig könnte es werden, die Figuren auch wirklich für den eigenen Song einzusetzen, denn derlei pianistische Kunst lässt sich wenig universell mal so eben in jedem beliebigen Arrangement unterbringen. Man muss also an die Komplexität der voreingespielten Phrasen gegebenenfalls selbst noch etwas Hand anlegen. Man kann allzu aufwändigen pianistischen Figuren man im Bedarfsfall durchaus Abhilfe schaffen und sie ein wenig entschärfen. Wir haben in unserem Beispiel die ersten drei



Per Akkordsymbol auf der Timeline lässt sich ein Quintenzirkel öffnen.



Wir ersetzen drei Akkorde durch schlichtes C-Dur und A-Moll.

KONZERT-STREAMING

CLEVER SPAREN

In den letzten zwei Teilen haben wir uns mit der Theorie und dem Equipment für einen gelungenen Konzert-Stream im Bandkontext beschäftigt. In diesem Teil geht es darum, durch präzise Anwendungsfälle möglichst günstige Set-Ups zusammenzustellen, mit denen sich geschickt am richtigen Ende sparen lässt.

SPECIAL

Foto: Daniel Schmitt & Florian Schmithüsen

Konzert-Streams bestehen fundamental aus zwei Aspekten: Audio und Video. Wenn wir ein möglichst günstiges Set-Up zusammenstellen wollen, müssen wir unsere Qualitätsansprüche selbstredend bei mit mindestens einem Aspekt zurückstellen.

AUDIO

Viele Studien haben bewiesen, dass die Audioqualität wichtiger als die visuelle Qualität eines Streams ist. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, vorrangig in den Ton zu investieren.

Die derzeit beliebteste Wahl für Live-Streaming unter Youtubern/Twitchern ist ein USB-Mikrofon, da es direkt an den Computer angeschlossen wird, kostengünstig ist und keine zusätzlichen Geräte erfordert. Allerdings ist ein USB-Mikrofon für Bands ungeeignet, weil sich der Sound in der Regel nicht vernünftig beeinflussen lässt und es üblicherweise für Sprache und den Input eines einzelnen Sprechers optimiert wurde. XLR-Mikrofone benötigen zwar einen Audiomixer, um zu funktionieren, sind aber für Musiker, die Instrumente abnehmen wollen, die einzig vernünftige Wahl.

VIDEO

Auch wenn das Bild eine untergeordnete Rolle spielt, eine gute Videokamera sorgt für eine hochwertigere Übertragung und lockt mehr Zuschauer zu euren Streams. Und schon mit geringem finanziellem Aufwand bekommt ihr ein deutlich besseres Bild, als eure integrierte Laptop- oder Handy-Kamera liefern kann (High-End-Handys ausgenommen). Vier Arten von Videokameras eignen sich für das Live-Streaming:

EXTERNE WEBCAMS

Für ein einfaches und erschwingliches Video-Setup für Streaming ist eine Webcam das erste, was einem in den Sinn kommt. Webcams werden direkt an den Computer angeschlossen. Die integrierten Mikrofone eignen sich zwar für Live-Chats, Spiele-Streams und viele weitere Arten von Inhalten, für Live-Musik sind sie jedoch in der Regel ungeeignet. Ihr Bild ist aber durchaus brauchbar. Moderne Webcams bieten schon ab etwa 60 Euro eine Videoauflösung von 1080p bei 60fps und sind oft die günstigste Option für Live-Streams.

DSLR-KAMERAS

Wenn ihr ein bisschen mehr in die Videoqualität investieren möchtet, ist eine DSLR-Kamera eine gute Wahl. Oder, als kompaktere Version, eine spiegellose Kamera, die dieselbe hervorragende Videoqualität und ultrahohe Bildauflösung bietet. Leider benötigen sowohl DSLR- als auch spiegellose Kameras einen Video-Encoder, um Ihre Live-Videos an Streaming-Plattformen zu senden. Die Kosten für so eine Kamera belaufen sich auf 600 Euro aufwärts.

ACTION-KAMERAS

Diese kleinen, aber extrem leistungsstarken Videokameras sind für die Aufnahme von bewegungsreichen Szenen konzipiert. Action-Kameras eignen sich hervorragend für die Aufnahme von Schlagzeugern. Für ein solches Gerät fallen mindestens 150 Euro an.

Webcams

Razer Kiyo

Diese Kamera hat eine sehr gute Bildqualität, einen wirksamen automatischen Weißabgleich und einen 3-stufigen Leuchtring.
Preis ca. 110 Euro

Microsoft 5WH-00002 LifeCam Studio Webcam

Dank Drehbarkeit um 360° und beweglicher Halterung ist sie flexibel einsetzbar und verfügt zusätzlich über ein Stativgewinde.
Preis ca. 65 Euro

Vitade 960A Pro

Diese Webcam hat ein Gewinde für Stativ, einen 3-Stufen-Leuchtring und bietet ein gutes Bild mit recht kräftigen Farben.
Preis ca. 40 Euro

Auch DSLR-Kameras eignen sich zur Videoübertragung.

CAMCORDER

In diesem Special haben sie eigentlich nichts verloren, da sie einfach deutlich teurer sind als alle anderen Varianten. Aber wenn euer Budget es euch erlaubt, ist ein Camcorder die beste Option. Diese Kameras sind für die professionelle Videoaufzeichnung ausgelegt, bieten 4K-Auflösung, kristallklare HDMI-Ausgänge und garantieren ein absolut flüssiges Video. Ihr findet sie ab etwa 900 Euro.

SZENARIO 1

Ihr seid ein Solo-Künstler, der ein Instrument plus eine Stimme übertragen will. Offensichtlich ist dies eines der günstigsten Szenarios. Da ihr nur zwei Audio-Input-Kanäle braucht (drei, falls ihr euer Instrument in Stereo abnehmen wollt), könnt ihr auf eine Vielzahl günstiger Audio-Interfaces zugreifen. Bei den meisten ist eine rudimentäre DAW im Preis enthalten mit der ihr den Ton direkt hochaufgelöst mitschneiden könnt. Zudem ist eine einzelne Kamera-Einstellung genug, um das ganze Geschehen einzufangen. Mit einem Interface/Mischpult plus Webcam seid ihr startklar.

SZENARIO 2

Ihr seid eine Band ohne akustisches Drumset.
In diesem Fall sollte ein Audiointerface mit acht Eingängen für die allermeisten genügen. Das Focusrite Scarlett 18i8 (3. Generation) bietet durch seine große mitgelieferte Software-Auswahl ein günstiges Gesamtpaket. Es hat vier Mikrofon-Vorverstärker mit „Air-Funktion“ (ein voreingestellter EQ, der die Höhen anhebt und einen „luftigen“ Sound erzeugt) um Gitarren ab- und Gesang aufzunehmen, zwei Instrumenteneingänge mit jeder Menge Headroom um eine Gitarre oder einen Bass direkt anzuschließen, acht symmetrierte Line-Eingänge zum

Interfaces und Mixer

Zoom LiveTrak L-8

Dieser 8-Kanal Mixer bietet alles, was eine kleine Band zum streamen braucht. Zwei Kanäle für Mikrofon-, Line- und Instrumentensignale, vier für Mikrofon- und Linesignale und zwei Kanäle für Line-Signale. Dazu eine Effektsektion mit acht verschieden Programmen und die Möglichkeit bis zu zwölf Spuren auf SD-Card und Computer mit maximal 24-Bit/96kHz aufzunehmen, wobei gleichzeitiges Aufnehmen auf SD-Card und Computer möglich ist.
Preis: ca. 370 Euro

Behringer XENYX QX2222 USB

Dieser Mixer bietet sich an, falls eine Multitrack-Aufnahme nicht für nötig befunden wird. Er bietet acht integrierte Mikrofonvorverstärker mit drei-Band Kanal-EQs. Zudem „Ein-Knopf“-Kompressoren für alle Mikrofoneingänge und einen FX-Prozessor mit 32 Presets.
Preis: ca. 260 Euro

Focusrite Scarlett 2i2 (3. Generation)

Eine solide minimalistische Basis. Zwei Mikrofon-Vorverstärker mit Air-Funktion, um Instrumente und Gesang aufzunehmen.
Preis: ca. 150 Euro

PreSonus StudioLive 16.0.2 USB

Das StudioLive ist eine gelungene Mischung aus digitaler Multifunktionalität und analogem Bedienkomfort und bietet die Möglichkeit bis zu 16 Signale gleichzeitig aufzunehmen. Hat eure Band ein Drumset und wollt ihr eure Auftritte als Multitrack mitschneiden, so ist dieses Mischpult die richtige Wahl.
Preis: ca. 900 Euro

Anschließen von Synthesizern und anderen Audioquellen mit Line-Pegel sowie vier symmetrierte Ausgänge für Monitoring und Effekt-Sends. Ist einem die Möglichkeit Multitracks aufzunehmen unwichtig, so kann man zusätzlich Geld einsparen indem man auf einen Analog-Mischer mit digitalem Stereo-Output zurückgreift. Die günstigen Behringer Xenyx-Modelle sind wohl die aller Billigste Lösung. Man bekommt sie praktisch in allen Größen von einem bis 24 Instrumenten-Kanäle. Wollt ihr euren Gig mit mehr als einer Kameraeinstellung übertragen, so ist ein Bildmischer unumgänglich. Zudem braucht ihr dann Personal, das die Kamera und den Video-Schnitt übernimmt. Mehr dazu in Teil 1 in der KEYS 01/23.

SZENARIO 3

Ihr seid eine Band mit akustischem Drumset. Ein Drumset angemessen zu mikrofonieren ist eine Wissenschaft für sich. Für ein Five-Piece-Kit alleine sind, wenn man jedes Instrument im Mix einzeln beeinflussen können möchte, schon sieben Mikrofone nötig (sechs, falls man auf Stereo bei den Overheads verzichtet). Allerdings kann ein Schlagzeug auch als einfaches Stereo-Signal via Overhead-Abnahme sehr gut klingen. Das wichtigste hierbei ist, dass der Drummer sein Spiel darauf auslegt „durch die Overheads gut zu klingen“ und dass bedeutet für die meisten Genres die Becken im Verhältnis zu den Trommeln deutlich leiser zu spielen. Falls ihr den Drummer geschickt in Szene setzen wollt, bietet sich eine Action-Kamera (auch Action Cam genannt) an. Allerdings ist hierfür wieder eine Investition von mindestens 150 Euro nötig.

K Florian Schmithüsen

PPVMEDIEN

Die Vollversion im KEYS-SPECIAL

KEYS

Jetzt gleich bestellen

www.ppvmedien.de +49 8131 565565 bestellung@ppvmedien.de #

PROFIS VOR ORT

DIE KEYS-FACHHÄNDLER

PLZ-BEREICH 0

Musikhaus Korn Dresden
Alaunstr. 13a
01099 Dresden
Tel.: 0351/5635671
Fax: 0351/5635673
info@korn.eu, www.korn.eu

Musikhaus Korn Leipzig
Simildenstr. 2
04277 Leipzig
Tel.: 0341/3032682
Fax: 0341/3032683
info@korn.eu, www.korn.eu

Music and More Group GmbH
An der Harth 6
04416 Markkleeberg
Tel.: 0341/35022-306
Fax: 0341/35022-308
info@musicandmorestore.de
www.musicandmorestore.de

Quick Audio
An der Harth 6 e
04416 Markkleeberg
Tel.: 0341/35022-306
Fax: 0341/35022-308,
kontakt@quickaudio.de
www.quickaudio.de

Musikhaus Korn
Thomas-Müntzer-Str. 4
04758 Oschatz
Tel.: 03435/988010
Fax: 03435/988019
info@korn.eu
www.korn.eu

PLZ-BEREICH 1

Digital AudionetworX
Gubener Straße 21,
10243 Berlin
Tel.: 030/44328539
info@da-x.de, www.da-x.de

just music Berlin
Oranienstr. 140-142
10969 Berlin
Tel.: 030/887755-0
berlin@justmusic.de
www.justmusic.de

Schneiders Laden GmbH
Skalitzerstr. 135a
10999 Berlin
Tel. 030/97894131
www.schneidersladen.de

Music Point
Herrn Klaus-D. Krause
Alt-Kaulsdorf 18
12621 Berlin
Tel.: 030/5301870
Fax: 030/64090920
info@musicpoint-berlin.de
www.musicpoint-berlin.de

Shop2Rock Gbr
Zierker Str. 9
17235 Neustrelitz
Tel.: 03981/236900
Fax: 03981/2369010
info@shop2rock.de

Music Eggert
Heinrich-Mann-Str./Ecke
Mecklenburgstr. 11–13
19053 Schwerin
Tel: 0385/5507887
Fax: 0385/5507495

PLZ-BEREICH 2

Pro Musik Uwe Hopp e. K.
Neue Sülze 21
21335 Lüneburg
Tel.: 04131/2206465
www.promusic-shop.de

MMH Musik Markt Hamburg Prof. Audio Equipment GmbH
Königstr. 1–3
22767 Hamburg
Tel.: 040/355451-0
Fax: 040/ 355451-5
info@musikmarkthamburg.de
www.musikmarkthamburg.de

Soundhaus Lübeck,
Schwertfegerstraße 21
23554 Lübeck
Tel.: 0451/477071
Fax: 0451/44610
info@soundhaus.de
www.soundhaus.de

PLZ-BEREICH 3

PPC Music GmbH
Alter Flughafen 7a
Kundeneingang:
Eckener Str. 1a
30179 Hannover
Tel.: 0511/679980
Fax: 0511/67998599
keys@ppc-music.de
www.ppc-music.de

PLZ-BEREICH 4

Musicland Gladbeck
Beethovenstrasse 4
45966 Gladbeck
Tel: 02043-318989
Tel: 02043-318980
info@musicland-gladbeck.de
www.musicland-gladbeck.de

Otto's Musikladen
Herrn Otto Flögel
Marktplatz Osterfeld 18
46117 Oberhausen
Tel.: 0208/892534
Fax: 0208/894841
info@ottosmusikladen.de
www.ottosmusikladen.de

BACKBEAT MUSIC
Hauptstr. 13
46244 Bottrop-Kirchhellen
Tel.: 020 45/40 26 80
Fax: 020 45/40 26 82
mail@backbeat-music.com
www.backbeat-music.com

Tonart
Jörg Maier
Goldstr. 4
47051 Duisburg
Tel.: 0203/4406446
Fax: 0203 4406448
info@tonart-du.de
www.tonart-du.de

Elevator DJ Mailorder
Schuckertstr. 28
48153 Münster
Tel.: 0251/6099311
Bestellfax: 0251/6099344
info@elevator.de
www.elevator.de

Musik Produktiv
Fuggerstr. 6
49479 Ibbenbüren
Tel.: 05451/909-0
Fax: 05451/909-109
www.musik-produktiv.de

PLZ-BEREICH 5

MUSIC STORE professional GmbH
Istanbulstr. 22–26
51103 Köln
Tel.: 0221/8884-0 Fax:
0221/8884-2500
noten@musicstore.de
www.musicstore.de

Musik Grünebaum
Lethmather Str. 89
58239 Schwerte
Tel.: 02304/9529930
service@musik-gruenebaum.de
www.musik-gruenebaum.de

PLZ-BEREICH 6

session Frankfurt
Hanauer Landstrasse 338
60314 Frankfurt
Tel: 06227/603-0
info@session.de
www.session.de

Cream Music B. Hummel oHG
Taunusstr. 43
60329 Frankfurt
Tel.: 069/234536
Fax: 069/24248948
kontakt@cream-music.com
www.cream-music.com

Six + Four GmbH
Im Hessenland 14L
66280 Sulzbach
Tel.: 06897/924940
Fax: 06897/569769
www.session.de

Recordingladen
Gewerbepark St. Leon Rot
Lanzstr. 3
68789 St. Leon-Rot
Tel.: 06227/3847760
Fax: 06227/3847762
info@recordingladen.de
www.recordingladen.de

session Walldorf
Wiesenstrasse 4
69190 Walldorf
Tel: 06227/603-0
info@session.de
www.session.de

PLZ-BEREICH 7

Soundland GmbH
Schorndorfer Str. 25
70736 Fellbach
Tel.: 0711/510980-0
Fax: 0711/510980-99
soundland@soundland.de
www.soundland.de

Rock Shop GmbH
Am Sandfeld 21
76149 Karlsruhe
Tel.: 0721/97855-0
Fax: 0721/97855-199
rockshop@rockshop.de
www.rockshop.de

Mister Music GmbH Professional Equipment
Brambach 29
78713 Schramberg
Tel.: 07422 99100
Fax: 07422 53263
info@mistermusic.de
www.mistermusic.de

Midiland Musikinstrumentensoftware
Gewerbestr. 20
77731 Willstätt
Tel.: 07854/96090
office@midiland-pro.de
www.midiland-pro.de

PLZ-BEREICH 8

Hieber-Lindberg GmbH
Sonnenstr. 15
80331 München
Tel.: 089/55146-0
Fax: 089/55146-10
kontakt@hieber-lindberg.de
www.hieberlindberg.de

Musik-Eck
Corneliusstr. 2
80469 München
Tel: 089/2603825
Fax: 089/2607835

Musikhaus Wörl
Roggensteinerstr. 18
82140 Olching
Tel.: 08142/18773
Fax: 08142/3489

PLZ-BEREICH 9

Musik Wittl
Hohenfelserstr. 41
92331 Parsberg
Tel.: 09492/600190
Fax: 09492/6001920
info@musik-wittl.de
www.musik-wittl.de

Musikhaus Thomann Profi Equipment
Hauptstr. 30
96138 Burgebrach/ Treppendorf
Tel.: 09546/92230
Fax: 09546/677

Keysworld
Lohrer Str. 48
97833 Frammersbach
Tel.: 09355/99910
Fax: 09355/99912
info@keysworld.de
www.keysworld.de

J & M Musikland
Juri-Gagarin-Ring 27 -29
99084 Erfurt
Tel.: 0361 602059-0
info@musikland-online.de
www.musikland-online.de

SCHWEIZ

Stoffler Musik AG
Theaterstr. 7
CH-4051 Basel
Tel.: 0041/61/2259151
Fax: 0041/61/2259150
www.stofflermusik.ch

A-Zulauf Musikinstrumente
Buchserstr. 17
CH-5000 Aarau
Tel.: 0041/62/8230121
Fax: 0041/62/8230171
www.a-zulauf.ch
rainer@a-zulauf.ch

ÖSTERREICH

Friendly House
Wiedner Hauptstr. 39
A-1040 Wien
Tel.: 0043/1/5034503
Fax: 0043/1/5039899
office@friendlyhouse.at
www.friendlyhouse.at

WIR VERLOSEN:

TOONTRACK EZBASS BUNDLE

Im Wert von 269 EUR

Toontracks EZbass ist das Go-To-Plug-in, wenn es um authentischen Bass-Sound für deine Produktionen geht. Das einzigartige Songwriting-Tool ist viel mehr als nur eine Soundlibrary, es ist dein persönlicher digitaler Bassist. Egal, ob du komplett neue Grooves zu deinem Schlagzeug- oder Keyboard-Pattern schaffen oder mithilfe eines MIDI-Controllers selbst Noten einspielen willst, EZbass ermöglicht es dir. Die riesige Menge an verschiedenen Spielstilen und Genres gibt dir zudem eine breite Palette von Auswahlmöglichkeiten, um deinem Song das gewisse rhythmische Etwas zu verleihen. Im EZbass Bundle kannst du zusätzlich zur Hauptsoftware noch zwei EBX-Expansions wie „The Eighties“, „Classic Rock“ oder „The Sixties“ auswählen.

Die KEYS-Redaktion wünscht viel Glück!

KEYS VERLOSUNG

JETZT MITMACHEN **UND GEWINNEN**

Nehmt an der Verlosung teil – entweder per Post oder umweltfreundlich und kostengünstig über unser Teilnahmeformular auf **www.keys.de/gewinnspiele.**

PPVMEDIEN GmbH
Kennwort: EZbass
Redaktion KEYS, Postfach 57
D-85230 Bergkirchen

Teilnahmeschluss: 29.03.2023
(Datum des Poststempels oder Online-Teilnahme).
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Feste und freie Mitarbeiter der PPVMEDIEN GmbH sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Auszahlung des Gewinns ist nicht möglich.

VORSCHAU

KEYS 04/2023

ERSCHEINT AM 30.03.2023

unter anderem mit diesen Themen:

INTERVIEW BIBIO

Foto: Warp Records

TEST IMAGE LINE FL STUDIO 21

TEST ADAM AUDIO A7V

Die KEYS-Redaktion bemüht sich um höchste Aktualität. Wir bitten daher um Verständnis, falls sich angekündigte Themen verschieben.

ANZEIGENINDEX

HOFA GmbH	43	PPVMEDIEN	U3, 9, 11, 12,13, 21, 33, 37, 59, 65, 71, 79
Magix AG	23		
MUGENT Music Software GmbH	61	Sound Service Musikanlagen-VertriebsGmbH	19
MUSIC STORE	U4, 3, 28, 29	TASCAM	U2
		Toontrack Music	39

KEYS www.keys.de, red@keys.de

erscheint monatlich bei

PPVMEDIEN we communicate music

PPVMEDIEN GmbH
Postfach 57, 85230 Bergkirchen
Telefon +49 (0) 81 31/56 55-0, Fax: +49 (0) 81 31/56 55-10
www.ppvmedien.de, info@ppvmedien.de, abo@ppvmedien.de

Geschäftsführung Thilo M. Kramny

REDAKTION

Chefredakteur (verantwortlich für den redaktionellen Teil)
Florian Friedman, florian.friedman@ppvmedien.de

Redaktionelle Mitarbeiter
Ulf Kaiser, Carl-Philipp Schmeller, Gerald Dellmann, Christoph Klüh, Christoph Spendel, Oliver Strosetzki, Manuel Knigge, Torsten Brandt, Michael Hennig, Pascal Dreyer, Mark Moody, Bernd Kistenmacher, Stephan Kuczera u. a.

Marketing
Michael Riedlberger, michael.riedlberger@ppvmedien.de

ANZEIGEN

Anzeigengesamtleitung
David M. Bauer, david.kramny@ppvmedien.de

Anzeigenabwicklung
Gesa Wünscher, dispo@keys.de

Anzeigenverkauf
Ramona Jänicke, ramona.jaenicke@ppvmedien.de

Büro USA Joe Statuto
603 Haven Lane, Clarks Summit, PA 18411 - USA
Phone: +1 570 5 8747 34; Cellphone: +1 570 6 0411 11
jostat@hotmail.com

Büro Japan Japan Music Trade Co., Ltd., 4th Floor, Gakki-Kaikan, 2-18-21, Soto-kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0021
Phone: +81 332 5174 91, Fax: +81 332 5187 44

Büro China Melanie Xu
MICE CULTURAL DIFFISION (Shanghai) Co. Ltd.
12 F, 15FI. Yongtai Rd. Pudong, Shanghai, CHINA
Phone: +86 1812 1212 826, Mail: olivia126@126.com

Gültig ist die Anzeigenpreisliste Nr. 35 vom 01.01.2022

DRUCK | GESTALTUNG | VERTRIEB | ABO

Druck Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

Art Director Christoph Zettel

Layout/Gestaltung Cathleen Schellenberg

Vertrieb MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim , Tel.: +49 (0) 89/319 06-0, Fax: +49 (0) 89/319 06-113, info@mzv.de, www.mzv.de

Abo-Verwaltung und -Vertrieb, Leserservice, Nachbestellung von Einzelheften Gizem Öztürk
Tel.: +49 (0) 81 31/56 55-65, Fax: +49 (0) 81 31/56 55-10
E-Mail: abo@ppvmedien.de

PREISE | INFORMATION

Copyright bzw. Copyright-Nachweis für alle Beiträge bei der PPVMEDIEN GmbH. Nachdruck, auch auszugsweise, sowie Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangte Einsendungen übernimmt der Verlag keine Gewähr. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung des Verlages wieder.

Einzelbezugspreis 8,90 EUR
Jahresabonnement Inland 89,90 EUR
Jahresabonnement Ausland 89,90 EUR (zzgl. 12,60 EUR Versand)
Schüler- und Studentenabonnement Inland 62,90 EUR
Schüler- und Studentenabonnement Ausland 62,90 EUR (zzgl. 12,60 EUR Versand)
KEYS wird auf 100 % chlorfrei gebleichtem Recycling-Papier gedruckt.

Bei der PPVMEDIEN GmbH erscheinen auch die Zeitschriften Recording Magazin, SOUNDCHECK, DrumHeads!!, Guitar, Guitar acoustic, tastenwelt, PMA, Das Musikinstrument, SOUNDCHECK MesseMagazin, LPI Lighting Press International, Licht+Wohnen, FliegerRevue, FliegerRevueX, FliegerRevue AERODaily, sowie die Buchreihen der PPVMEDIEN Fachbuch und Edition Bochinsky. Vertrieb für The Strad für Deutschland, Österreich, Schweiz.

Veröffentlichung gemäß § 8 Gesetz über die Presse (Bayern).

ISSN 1860-420X,

HRB 73930 München

PRESSE & BUCH IM BAHNHOF

SOMM Society Of Music Merchants e.V. NAMM Believe in music

TASTEN ▼ | STREICHER ▼ | BLÄSER ▼ | SAITEN ▼ | VOKAL ▼ | RHYTHMUS ▼ | BAND, ENSEMBLE & ORCHESTER ▼

meine **Musik** meine **Noten**

Mein persönlicher Notenshop

› Top-Beratung
› 450.000 Notentitel

JETZT EINFACH **ONLINE** BESTELLEN

meinnotenshop.de

FAME
STAGEPIANOS

MUSIC STORE
professional

MUSIC STORE professional GmbH · Istanbulstraße 22-26 · 51103 Köln · +49 221 8884 0